

---

**NEUES HANDBUCH  
DER LITERATURWISSENSCHAFT**  
*herausgegeben von Klaus von See*

in Verbindung mit den *Bandherausgebern*: Norbert Altenhofer · August Buck · Willi Erzgräber · Alfred Estermann · Manfred Fuhrmann · Klaus Heitmann · Jost Hermand · Walter Hinck · Hans Hinterhäuser · Henning Krauß · Helmut Kreuzer · Reinhard Lauer · Karl Robert Mandelkow · Norbert Miller · Karl Riha · Wolfgang Röllig · Wolfgang Schmid · Rudolf Sellheim · Jürgen v. Stackelberg · Ernst Vogt und den *Autoren*: Peter Aley · Theodore M. Andersson · Alfred Anger · Helmut Arntzen · Horst Baader · David Bathrick · Evelyn Beck · Klaus Berghahn · Alexander v. Bormann · Gunnar Brandell · James O'Brien · Dietrich Briesemeister · Mogens Brøndsted · Franz Brunhölzl · Emma Brunner-Traut · Oscar Büdel · Johann Christoph Bürgel · Peter Bürger · Hubert Cancik · W. Theodor Elwert · Konrad Feilchenfeldt · Thomas Finkenstaedt · Jens Malte Fischer · Aleksandar Flaker · Armin Paul Frank · Peter Gerlinghoff · Olof Gigon · Ingeborg Glier · Paul Goetsch · Hans Gustav Güterbock · Rafael Gutiérrez-Girardot · Werner Habicht · Bodo Heimann · Walter Heist · Rainer Heß · Lothar Hönnighausen · Johannes Hösele · Peter Uwe Hohendahl · Hildebrecht Hommel · Jürgen Carl Jacobs · George F. Jones · Alfred Karnein · Wolfgang Kasack · Rolf-Dieter Kluge · Friedrich Knilli · Wolfgang Köhler · Barbara Könncker · Helmut Koopmann · Erwin Koppen · Witold Kośny · Joachim Krecher · Dieter Kremers · Wolfram Krömer · Manfred Krüger · Margot Kruse · Bernhard Kytzler · Anton Daniel Leeman · Eckard Lefèvre · Erwin Leibfried · Albin Lesky · Eberhard Leube · Detlef Liebs · Georg Rudolf Lind · Hansjürgen Linke · Charles Madison · Johann Maier · Dieter Mehl · Reinder P. Meijer · Antonín Mešt'an · Walter Mettmann · Ernst Erich Metzner · Paul Miron · Renate Möhrmann · Arnaldo Momigliano · Carl Werner Müller · Hans-Joachim Müller · Eberhard Müller-Bochat · Rainer Nägele · Géza Béla Németh · Sebastian Neumeister · Hans-Jörg Neuschäfer · Hans-Joachim Newiger · Armand Nivelle · Otto Oberholzer · Horst Oppel · Klaus Pörtl · Leo Pollmann · Horst Prießnitz · Kenneth Quinn · Erica Reiner · Hans-Georg Richert · Peter Richter · Oskar Roth · Kurt Ruh · Patricia Russian · Willy Schetter · Helmut Scheuer · Ulla Schild · Kurt Schlüter · Walter Schmähling · Peter Leberecht Schmidt · Ludwig Schrader · Gerhart Schröder · Rudolf Smend · Gonzalo Sobejano · Gerald Stieg · Gert Ueding · György Mihály Vajda · Wilhelm Voßkamp · Rudolf Wagner · Gerd Wolfgang Weber · Eckhard Weiher · Martin L. West · Conrad Wiedemann · Alois Wierlacher · Bernd Witte · Theodor Wolpers · Ralph-Rainer Wuthenow · Bernhard Zimmermann u. a.

**BAND 8**

(Handbuch ... 8.)

---

EUROPÄISCHES  
SPÄTMITTELALTER  
VON WILLI ERZGRÄBER

In Verbindung mit Franz Brunhölzl, August Buck, Ingeborg Glier,  
Werner Habicht, Klaus Heitmann, Rainer Hess, George Fenwick Jones,  
Alfred Karnein, Hansjürgen Linke, Dieter Mehl,  
Antonín Měšťan, Walter Mettmann, Ernst Erich Metzner, Hans Georg Richert,  
Oskar Roth, Kurt Ruh, Gerd Wolfgang Weber, Theodor Wolpers



(1978)

AKADEMISCHE VERLAGSGESELLSCHAFT  
ATHENAION WIESBADEN

80/171

*Hansjürgen Linke*

# Das volkssprachige Drama und Theater im deutschen und niederländischen Sprachbereich

## *Zeitliche Ausdehnung*

Das europäische Drama des Mittelalters läßt sich seit dem 10. Jahrhundert belegen. Seiner Herkunft aus dem christlichen Kult entsprechend ist seine Sprache anfangs ausschließlich die der Kirche, seine Vortragsart musikalisch und sein Darstellungsstil derjenige der Liturgie. Seinen Keim bildete der dem gleichen Jahrhundert entstammende Ostertropus *Quem quaeritis in sepulchro, o christicolae*, als dessen Schöpfer die einen – ohne jede Sicherheit – Tutilo von St. Gallen ansehen, während die anderen seinen Ursprung in der Romania suchen, indem sie auf das Tropar von St. Martial in Limoges als auf das älteste, heute jedoch in seiner Datierung umstrittene, verweisen. Die dramatischen Osterfeiern, die auf diesem Tropus beruhen, erhielten alsbald ihren festen Platz nach dem 3. Responsorium der Ostermatutin und waren so in die Liturgie einbezogen, ohne jemals offizieller Bestandteil ihrer zu werden. Der älteste erhaltene Text dieser Art wurde im 10. Jahrhundert in einem Tropar aus Winchester (nach 978) aufgezeichnet. Paraliturgische dramatische Feiern wie diese hielten sich im christlichen Gottesdienst überall in Europa das ganze Mittelalter hindurch bis ins 16., auf deutschem Sprachgebiet in Ausläufern bis ins 17. und vereinzelt sogar bis ins 18. Jahrhundert hinein – unabhängig (aber verschiedentlich nicht unbeeinflußt) davon, daß sich – in Deutschland seit der Mitte des 13. Jahrhunderts – eine ebenfalls geistliche, aber volkssprachige und von der Bindung an den offiziellen kirchlichen Kult losgelöste, ausgedehnte Dramatik ausgebildet hatte. Die Geschichte des mittelalterlichen Dramas in Deutschland ist also doppelt so lang wie die Zeitspanne von Gryphius bis Dürrenmatt, und selbst diejenige nur des volkssprachigen Spiels ist noch immer länger als sie.

Dieses volkssprachige geistliche Schauspiel erlebte seine Blütezeit im 15. und in der 1. Hälfte des 16. Jahrhunderts, vor allem in den Aufführungen ihrer großen, meist mehrtägigen Passionszyklen. In Tirol und vor allem in den alemannischen Gebieten wurde noch über diese Zeit hinaus, z. T. bis in das 2. Jahrzehnt des 17. Jahrhunderts, in der althergebrachten mittelalterlichen Art weitergespielt; in Luzern erreichte die traditionsreiche Spielkultur sogar ihren Höhepunkt erst im ausgehenden 16. (und beginnenden 17.) Jahrhundert, zu einer Zeit also, da anderwärts bereits das humanistische Schuldrama und das Jesuitentheater in Blüte standen. Gemeinhin endete jedoch die volkssprachige geistliche Dramatik des Mittelalters mit der – zeitlich recht unterschiedlichen – Einführung der Reformation. Einzig in den Alpenländern und in deutschen Sprachinseln des Südostens (zum Beispiel in Siebenbürgen) setzte sie sich, in ländliche Gebiete abgedrängt und in verwandelter Gestalt, als Volksschauspiel teilweise bis in die Mitte des 20. Jahrhunderts fort.

Neben und teilweise in Beziehung zu ihr war im 14. Jahrhundert, zunächst zögernd, bald aber mit Vehemenz ins Kraut schießend, ein weltliches Drama entstanden, das seinen Höhepunkt dem geistlichen ähnlich im späten 15. und frühen 16. Jahrhundert hatte. Seine Hauptgattung, das Fastnachtspiel, lebte, allerdings ebenfalls abgewandelt, über diese Zeit hinaus bis ans Ende des 16. Jahrhunderts weiter.

## *Eigenart*

Das mittelalterliche Schauspiel ist eine Erscheinung vollkommen eigener Art und daher von allen anderen Formen der Dramatik vor, neben und nach ihm gemeinhin deutlich abgegrenzt. Mit demjenigen der griechisch-römischen Antike verbindet es nichts. Die erst im 16. Jahrhundert und dann auch nur vereinzelt auftauchende Einteilung in Akte und die noch seltenere in Szenen stellen angesichts seiner theatralischen Simultantechnik gänzlich unangebrachte, bloß äußerliche Übernahmen dar, die jeden Verständnisses für Wesen und Funktion dieser Gliederungsmittel entbehren. In ihnen macht sich der Einfluß des modern werdenden Humanistendramas bemerkbar, von dem das mittelalterliche außer durch die Themenwahl gerade durch seine andersartige Dramaturgie ebenso unterschieden ist wie vom Reformationsdrama durch die Abwesenheit konfessioneller Polemik. Weder seinen geistlichen noch seinen weltlichen Stücken läßt sich mit geläufigen Kategorien der Dramatik beikommen. Sie sind beide, wenngleich keineswegs ohne ästhetischen Anspruch (freilich sehr unterschiedlichen Grades), so doch nicht primär ästhetische Gebilde, nicht Produkte einer autonomen künstlerischen Imagination, sondern Gebrauchstexte zur Erfüllung bestimmter außerkünstlerischer Zwecke – seelsorgerisch-paränetischer hier, geselliger bis gesellschaftskritischer da; ihnen ordneten sie sich dienend unter. Sie sind weiter unliterarisch insofern, als ihre Aufzeichnung allein den praktischen Erfordernissen einer Aufführung oder dem Zufall oder dem – seltenen – Sammeleifer eines Theaterenthusiasten (Debs, Raber, Cysat), so gut wie nie aber der Verbreitungs- und Wirkungsabsicht ihrer in aller Regel anonymen Verfasser zu danken ist; denn sie haben gewöhnlich nur den Charakter eines Librettos, vielfach sogar bloß den eines Szenariums, einer Spielpartitur, und das bedeutet: Sie sind einem umfassenderen und gewichtigeren Ganzen ein- und untergeordnet, dem sie je nach Absicht und Bedarf angepaßt werden konnten. Dieses Eigentliche des gesamten mittelalterlichen Theaters ist die – für uns leider verlorene und bestenfalls in Umrissen mühselig rekonstruierbare – jeweilige Aufführung. Endlich entsprechen die Spiele in keiner Weise einer Vorstellung vom Drama, wie sie theoretisch in der aristotelischen Dramaturgie ausgeprägt und praktisch in den Dramen beispielsweise der klassischen Antike oder auch Lessings und der deutschen Klassik verkörpert ist. Vielmehr gehören sie sämtlich zu dem breiten Strom jener nicht erst von Brecht erfundenen weltliterarischen Erscheinung des epischen Theaters nicht-aristotelischer Dramatik, im Vergleich zu der die aristotelische nur eine Episode darstellt.

## *Editions- und Forschungsstand*

Das alles hat die etwa um die Mitte des 19. Jahrhunderts einsetzende Ergründung dieses literarisch-theatralischen Bereichs, der erst geraume Zeit nach der mittelalterlichen Epik und Lyrik überhaupt in das Blickfeld der Germanisten trat, nicht gerade begünstigt. Befangen einerseits in der literarischen Praxis ihrer eigenen Zeit, des Realismus und Naturalismus, andererseits in der seit dem Sturm und Drang herrschend gewordenen kunsttheoretischen Auffassung von der Autonomie des Kunstwerks im allgemeinen sowie in den dramaturgischen Vorstellungen von Gustav Freytags *Technik des Dramas* im besonderen, die alle sie – z. T. noch bis in die Gegenwart hinein! – unreflektiert auf ihren ganz anders determinierten Gegenstand übertrug, wurde ihm die Literaturwissenschaft selten gerecht, weil sie

seine Intentionalität und die daraus abgeleitete Funktionalität nicht erkannte und infolgedessen beispielsweise das geistliche Schauspiel dort unhistorisch und unangemessen mit einem Geschmacksurteil abwertete, wo eine theologische Erklärung nötig gewesen wäre. Die Ergebnisse der hauptsächlich in den 5 Jahrzehnten zwischen etwa 1880 und 1930 intensiv betriebenen Einzelforschung sind deshalb heute vielfach überholt. Nach dieser Phase kam sie im Unterschied zu der regen Tätigkeit in den romanischen und angloamerikanischen Ländern im deutschsprachigen Raum bis zum Beginn der 60er Jahre nahezu völlig zum Erliegen, wenn man von vorwiegend volkscundlich ausgerichteten Arbeiten absieht. Erst seit dieser Zeit beginnt sich sowohl die Problemforschung als auch die Editionstätigkeit wieder zu beleben.

Dabei erweist es sich freilich als außerordentlich hinderlich, daß nicht nur eine dem gegenwärtigen Stande unserer Kenntnisse entsprechende Gesamtdarstellung, sondern vor allem auch eine zuverlässige bibliographische Grundlage fehlt, die eine solche notwendige Übersicht erst ermöglichte. Ein beschreibendes Verzeichnis der Spielhandschriften und -drucke zusammen mit ihrer Mikroverfilmung und zentralen Archivierung war zwar vor vielen Jahren von der Bayerischen Akademie der Wissenschaften in Angriff genommen worden, aber bald für längere Zeit ins Stocken geraten, wird aber nun seit mehreren Jahren, zunächst auf das geistliche Drama beschränkt, wieder fortgeführt. Bei dem Versuch, sich einen Überblick über die Forschungslage anhand der Sekundärliteratur zu verschaffen, ist man nach wie vor auf die ein halbes Jahrhundert zurückliegende und mit mancherlei Mängeln behaftete Bibliographie von Rudwin (1924) angewiesen. Für den seither verstrichenen Zeitraum muß sie durch die Literaturverzeichnisse jüngster Arbeiten, namentlich von Steinbach (1970) und Bergmann (1972), behelfsmäßig ergänzt werden. Eine in Köln erarbeitete, bereits sehr weit gediehene Gesamtbibliographie zum mittelalterlichen Drama Deutschlands wird hier in absehbarer Zeit Abhilfe schaffen. An eine an sich erwünschte internationale Bibliographie aber ist vorerst nicht einmal zu denken. (Diejenige Stratmans ist auch in der 2. Auflage unbrauchbar.)

Ähnlich unbefriedigend wie auf dem Gebiete der Sekundärliteratur ist die Lage auf demjenigen der Editionen. Die uns bekannten Texte der weltlichen Spiele sind – vornehmlich in den Sammelausgaben von Keller und Zingerle – zwar sämtlich, aber unzulänglich herausgegeben. Für diejenigen des geistlichen Theaters läßt sich nicht einmal das sagen. Von ihnen ist eine nicht unerhebliche Anzahl überhaupt noch nicht veröffentlicht (z. B. größere Teile der Sterzinger Spielsammlung von Debs und Raber, ferner u. a. Weltgerichtsspiele und Heiligendramen). Die vorhandenen Editionen, meist Einzelausgaben, entsprechen bis auf ganz wenige heutigen Anforderungen nur ungenügend. Selbst zu ihrer Zeit als musterhaft geltende und daher bis heute nachgedruckte Ausgaben, wie z. B. diejenige der (para-)liturgischen lateinischen Dramen durch Young (1933) oder der Tiroler Passionen durch Wackernell (1897), müssen durch neue ersetzt werden. Für einen Teilbereich der ersteren, nämlich für die lateinischen Osterfeiern und -spiele, geschieht das gerade mit der monumentalen Edition Walther Lipphardts.

Von der Literaturwissenschaft gänzlich vernachlässigt ist vollends die allenfalls von Volks- und Landeskundlern betriebene und daher regional begrenzte Faktenforschung. Ihrer hat sich Bernd Neumann mit der systematischen Sammlung und Auswertung von Nachrichten über mittelalterliche Aufführungen geistlicher (und nebenher auch weltlicher) Spiele angenommen. Unser bisheriges Bild von der Spielpflege dieser Zeit ist nahezu ausschließlich aus den etwa anderthalb hundert weltlichen und den reichlich einhundert volkssprachigen geistlichen Texten gewonnen, deren Erhaltung zufällig und deren zeitliche wie geographische

Streuung willkürlich ist, daneben aus den Spuren, die gelegentlich verschiedene Inszenierungen des gleichen Stücks in ein- und derselben Spielhandschrift hinterlassen haben, sowie endlich aus einigen mehr zufällig bekanntgewordenen Aufführungsnachrichten. Wie erheblich das Gesamtpanorama durch deren planmäßige Erfassung bereichert und verändert werden wird, geht schon daraus hervor, daß nach dem gegenwärtigen Stand den erhaltenen weltlichen Texten knapp doppelt, den geistlichen etwa fünfmal so viel Spielbelege gegenüberstehen. Aus ihnen erfahren wir zahllose Einzelheiten des gesamten Spielbetriebs unter Einschluß seiner bislang so gut wie unbeachteten gesellschaftlichen und ökonomischen Seite. Von ihnen her muß ferner die Ansetzung von regionalen Spielkreisen überprüft werden, die bisher allein anhand der Texte und ihrer angeblichen Abhängigkeit voneinander vorgenommen worden war. Endlich geben uns die genau datierten und lokalisierten Spielzeugnisse sehr viel genaueren Aufschluß über die zeitliche und räumliche Verbreitung der Spiele als die an Zahl erheblich geringeren und nach Heimat und Entstehungszeit oft nur ungenau einzuordnenden Spieltexte. Auch verhältnismäßig frühe Jahrhunderte wie das 13. und 14. und Landschaften wie Mittel- und vor allem Niederdeutschland, aus denen Texte entweder gar nicht oder allenfalls trümmerhaft überliefert sind, erweisen sich da als an der mittelalterlichen Spielkultur lebhaft beteiligt. Das gilt nicht bloß für das geistliche, sondern genauso auch für das weltliche Theater.

### *Räumliche Verbreitung*

Die Grenzen der räumlichen Verbreitung des mittelalterlichen deutschen Dramas fallen mit jenen des Deutschen Reiches nicht zusammen. Innerhalb ihrer entwickelte sich im Nordwesten früh ein eigenständiger mittelniederländischer Spielkreis. Über sie hinweggreifend strahlte die deutsche Spielkultur im Nordosten in den Bereich des Deutschen Ordens bis nach Riga, im Südosten bis nach Preßburg und Siebenbürgen aus. Im Süden wurde bis hinab nach Cavalese und Trient, die beide damals noch zweisprachig waren, deutsch gespielt.

### *Wesenszüge der geistlichen Dramatik*

Die geistliche Dramatik hat drei verschiedene Formen hervorgerufen: die lateinische (para-)liturgische Feier, das volkssprachige Spiel und das zeitlich zwischen den frühen Feiern und den ersten Spielen in der Muttersprache angesiedelte lateinische Spiel, dessen wenig zahlreiche Texte zwar an der Sprache, nicht aber an der (para-)liturgischen Stilform der dramatischen Feier festhalten. Ihr Ursprung ist im Unterschied zu demjenigen der beiden ersten Gattungen bis heute ungeklärt. Vollends eine Sache für sich sind die mischsprachigen Spiele, in denen einem lateinischen Textteil jeweils eine deutsche Paraphrase oder Übersetzung folgt. Man hat sie lange für Übergangsformen einer behaupteten »Entwicklung« von der lateinischen Feier zum muttersprachlichen Spiel gehalten. Gewichtige Anzeichen sprechen indessen dafür, daß es sich bei ihnen um junge Reduktionsformen volkssprachiger Spiele handelt, die von Klerikern aus Sorge über die in der Spätzeit tatsächlich zu beobachtende zunehmende Verweltlichung nicht eigentlich der Spiele, als vielmehr des Spielverständnisses

von seiten der zuschauenden Gläubigen wieder kultisch gemacht und in die Kirche zurückgeholt wurden.

Die Unterschiede zwischen lateinischer Feier und volkssprachigem Spiel leiten sich aus ihren voneinander abweichenden Zweckbestimmungen her, in deren Folge sich beide Veranstaltungen an einen jeweils anderen Adressaten richten. Dient jene der kultischen Verehrung und Verherrlichung Gottes, so diese der religiösen Erziehung der Gläubigen. Ihrer Intention nach ist die Feier theozentrisch, das Spiel hingegen anthropozentrisch gerichtet. Im letzteren Falle bedingt und erklärt das Streben nach heilspädagogischer Einwirkung auf die nach wie vor als Gemeinde verstandenen »Zuschauer« die weitgehende Ersetzung der Kirchen- durch die Volkssprache. Ferner verursacht es den Stilwandel von der uneingeschränkt symbolischen Repräsentation der Feier zur demgegenüber vorwiegend wirklichkeitsangeneherten Darstellung des Spiels mit ihrer allerdings gewöhnlich nur latenten, einzig in den späten Stücken der alemannischen Gruppe offen hervorbrechenden Tendenz zur illusionistischen Imitation des Dargestellten. Mit seinem Willen zu religiöser Didaxe ist das geistliche Spiel in der Muttersprache ein Bruder der Predigt und die Fortsetzung ihrer Paränese mit anderen Mitteln:

»Gott zu Ebigen Lob, vnnnd Ehren, / Auch Christliche andacht zumeheren, / Wëllen wier heut, zu gedächtnus han, / Des herrn Christj Passion, / Nachbeschreibung der Euangelisten, / Wie auch die Catolisch khirch, vnns Christen / Den selben einbildet Yderzeit, / Mit Pildern gschniz, vnd Ab Contrafeit / Mit Prödigen Lesen vnd Singen, / Damit wier nuer sollen gewinen / Inbrinstige betrachtung, vnd danckhbarkhait, / Des Leiden Christj, dardurch, Alberait, / Die Thier zum himel eröffnet, / Der zorn gottes Ausgelöschet. / [...] / Bedracht, die grosse Martter sein, / Es frumbt euch bis an des Todes pein«<sup>1</sup>.

(Gott zu ewigem Lob und zur Ehre und auch, um die christliche Andacht zu mehren, wollen wir heute der Passion Christi gedenken, wie sie die Evangelisten berichtet haben und wie sie auch die katholische Kirche uns Christen jederzeit mit geschnitzten und gemalten Bildern sowie durch Predigt, Lesung und Gesang vorstellt, damit wir zu Dankbarkeit und inbrünstiger Betrachtung des Leidens Christi angeregt werden, wodurch wiederum die Tür zum Himmel bereitwillig geöffnet und der Zorn Gottes getilgt wird. [...] Betrachtet seine große Qual, es wird euch bis in den Tod nützen.)

Damit unterscheidet es sich, wie nach der Seite des Kults von der Feier, so nach der Seite des Theaters grundsätzlich vom Volksschauspiel, für das es – wohl, weil dieses sein Erbe antrat – bis heute verschiedentlich, aber unzutreffend angesehen wird. Einzig im Weihnachtsfestkreis sind die Grenzen fließend. Der dem Begriff des Volksschauspiels untrennbar assoziierte andere des Laientheaters ist sinnleer in einer Zeit, da es ein Berufstheater nicht gibt. Die Darsteller rekrutieren sich keineswegs bloß aus dem (niederem) Volk, sondern aus allen Ständen und Schichten der Gesellschaft einer mittelalterlichen Stadt. Und das geistliche Schauspiel, in dem sie meist nicht allein, sondern zusammen mit dem örtlichen Klerus mitwirken, ist nicht eine Veranstaltung religiöser Selbstdarstellung des Volkes, sondern eine solche der Gebildeten für das Volk zum Zwecke seiner inneren Missionierung. Wie die theologische Substanz der Texte, die gewöhnlich lateinisch gehaltenen Regieanweisungen und eine ganze Reihe von Aufführungsnachrichten bezeugen, waren es Geistliche und geistlich Gebildete, welche die Texte verfaßten oder bearbeiteten oder Regie führten; der patrizische Rat übernahm oft genug die weltliche, die Kirche die im Extrem bis zur Zensur reichende geistliche Schirmherrschaft über eine Aufführung. Das Volk – was immer man auch darunter versteht – ist also nicht Subjekt, sondern Objekt des mittelalterlichen geistlichen Theaters.

Aus dieser Eigenart erklärt sich auch die ausgedehnte Einbeziehung zeitgenössisch-weltlicher Elemente, wie sie sich exemplarisch in der sogenannten Ständesatire oder in den Juden-, Wächter- und Krämerszenen der Oster- und Passionsspiele finden. Weil man ihr Personal, ihre Handlungen und ihre Wertvorstellungen isoliert und ohne Bezug auf die Heilswelt sah, mit deren Werthaltigkeit und Dauer ihre Fragwürdigkeit und Hinfälligkeit kontrastiert, und mithin ihren heilspädagogischer Absicht entsprossenen, diesseitsentwertenden Zweck nicht wahrnahm, schätzte man sie vornehmlich im 19. Jahrhundert nur-ästhetisch als peinliche Geschmacksverirrung ein. In Wirklichkeit dient ihre gewollt deftige Komik nur vordergründig der unterhaltenden Belustigung; im Kern dagegen ist sie der funktional legitimierte Ausdruck des fundamentalen ethischen und religiösen Unwerts des Saeculum.

Die Schar der zu vielen Tausenden nicht nur aus dem Spielort selbst, sondern auch aus der oft sogar entfernteren Umgebung zusammenströmenden »Zuschauer«, der er auf diese Weise sinnfällig demonstriert werden soll, unterscheidet sich von dem gemeinhin ständisch begrenzten Publikum aller anderen literarischen Produkte ihrer Zeit dadurch, daß sie ausnahmslos alle Schichten und Ränge der Gesellschaft umfaßt: den Klerus vom Leutpriester über Abt und Erzbischof bis hin zum Konzilsvater oder zum päpstlichen Kardinallegaten; die Laien vom Bauern über den Bürger – den plebejischen so gut wie den patrizischen – und den Kleinadel bis zu ausländischen Diplomaten und zu regierenden Fürstlichkeiten wie z. B. dem Markgrafen von Brandenburg, dem Herzog von Sachsen, dem Fürsten von Anhalt und Ferdinand von Österreich, dem Bruder Karls V. und nachmaligen deutschen Kaiser. Modern gesprochen ist das geistliche Schauspiel in der Volkssprache wie sonst nur noch die Predigt ein mittelalterliches Massenmedium.

Dieser Umstand im Verein mit der heilspädagogischen Wirkungsabsicht bestimmt seinen Versuch, die Gläubigen auf möglichst vielfältige Weise anzusprechen. Die logische Argumentation, z. T. in der Form regelrechter Disputationen, soll sie gegen die theologischen und rationalistischen Einwände der jüdischen und heidnischen Gegner Christi von dessen Gottnatur und Sieg über Hölle und Tod, also von seiner Identität mit dem prophezeiten Messias, überzeugen; der ihre Emotionen ansprechende krasse Naturalismus der Darstellung seiner Passion soll ihr Mitgefühl wecken; die Sinnhaftigkeit aller szenisch vor Augen geführten Ereignisse soll selbst die Einfältigen unter den Zuschauern die Heilstatsachen als handgreifliche Realitäten erleben lassen. Diesem Zweck dient auch die durchgängige Verwischung der Grenze zwischen der tatsächlichen Wirklichkeit des »Publikums« und der nur gespielten des auf der Bühne Dargestellten, wodurch die Geschehnisse aus der Zeit Christi in die Gegenwart der dem Spiel Zuschauenden versetzt werden. Das ist kein naiver Anachronismus – der nebenher auch unterläuft –, sondern geschieht mit voller Absicht. Den Gläubigen soll so, wie insbesondere die Ständesatire und die Weltgerichtsspiele veranschaulichen, durch die persönliche Erfahrung unmittelbarer existentieller Betroffenheit von dem im Spiel vergegenwärtigten Heilsgeschehen ihr zeitgenössischer Alltag als eschatologische Gegenwart bewußtgemacht werden. Die Art und Weise, wie im volkssprachigen geistlichen Spiel das »Publikum« der Gläubigen angesprochen wird, zielt also wesentlich darauf, es einerseits zur menschlichen Anteilnahme am irdischen Schicksal des geschundenen Menschensohnes und seiner Mutter, zur »compassio Christi et Mariae« zu bewegen, andererseits zur Einsicht in den (nur theoretisch vollständigen, praktisch jedoch eingeschränkten) Unwert des Diesseits zu bringen, um es mit diesen Appellen an Gemüt und Verstand dazu zu veranlassen, in seiner persönlichen Lebensführung und in seinem praktischen Weltverhalten dem Alltag wie den Mitmenschen gegenüber die Forderungen nach einer christlichen Existenz zu verwirk-

lichen. Als Glaubensgemeinde wird es an den Aufführungen aktiv beteiligt – in den Fronleichnamsspielen durch Teilnahme an den geistlichen Prozessionen, allenthalben sonst zu Beginn, während des Verlaufs und am Schluß der Darbietungen durch Gebete und Gemeindegänge, die zusammen mit den Darstellern und dem anwesenden Klerus ausgeführt werden. Die Kirche schätzt nicht etwa allein die Bemühungen der Spieler, sondern ebenso auch diese Art der Mitwirkung durch die zuschauenden Gläubigen derart als geistliches Verdienst ein, daß sie ihnen immer wieder dafür Ablass gewährt – gewöhnlich eine Quadrage.

## Gattungen geistlicher Spiele

Die volkssprachigen geistlichen Dramen des Mittelalters in Deutschland lassen sich bis auf einige wenige Randerscheinungen in fünf Gruppen einteilen: in die Spiele des Osterfestkreises, in die des Weihnachtsfestkreises, in Heiligen- und Legendenspiele, in eschatologische Dramen und in Moralitäten. Die erste Gruppe ist sowohl nach der Zahl ihrer überlieferten Texte als auch nach derjenigen der Spielnachrichten die weitaus umfangreichste. Über zwei Drittel aller Aufführungszeugnisse entfallen auf sie, während sich die anderen vier Gruppen fast gleichmäßig in das verbleibende knappe Drittel teilen.

Zu den *Spiele des Osterfestkreises* gehören u. a. Marienspiele (vorwiegend Marienklagen, sinngemäß auch Darstellungen von Mariae Himmelfahrt), Himmelfahrt- (Auffahrt-) und Pfingstspiele. Auch die Johannesspiele rechnet man besser hierher als zum Weihnachtsfestkreis. Das Hauptkontingent stellen jedoch die eigentlichen Osterdramen: Oster- und insbesondere Passions- und Fronleichnamsspiele. Die Zeit hatte für diese geistlichen Stücke teilweise andere Namen als wir. Was man heute Osterspiel nennt, hieß damals für gewöhnlich *spil von der urstend* (Auferstehungsspiel), während der Begriff *osterspil* das Passionsspiel meinte (z. B. Luzern); daneben konnte es freilich auch als *der passion* (m.) bezeichnet werden (z. B. Tirol). Passions- und Fronleichnamsspiele gleichen sich inhaltlich weitgehend, unterscheiden sich jedoch in ihrer Aufführungsform, insofern die Passionsdramen reines simultanes Bühnenspiel, die Fronleichnamsdramen hingegen – entweder ganz oder mindestens teilweise – sukzessives Prozessionsspiel sind. Die früher erwähnte Einteilung in regionale Spielkreise – die heute problematisch zu werden beginnt, weil die Kriterien vielfach nicht mehr für beweiskräftig, die Methoden nicht mehr für beweisfähig gelten können, aufgrund deren sie einst vorgenommen wurde – ist vorwiegend auf der Grundlage dieser drei Gattungen der Oster-, Passions- und Fronleichnamsspiele getroffen, deren Textüberlieferung im Verhältnis zu allen anderen Gattungen die reichste ist; macht sie doch annähernd die Hälfte aller geistlichen Spieltexte zusammen aus. Danach spricht man von einer rheinfränkisch-hessischen, einer alemannisch-schwäbischen, einer tirolischen und allenfalls noch von einer die übrigen bairisch-österreichischen Stücke vereinigenden Dramengruppe, während für (Ost-)Mitteldeutschland und namentlich für Niederdeutschland die Textüberlieferung so bruchstückhaft und unzusammenhängend ist, daß sich auf ihrer Basis weder Textfamilien noch Spiellandschaften erkennen lassen. Bei der Zuweisung der erhaltenen Texte zu einem dieser Spielkreise ist übrigens zu beachten, daß die eingebürgerten Titel sämtlicher geistlichen Spiele nur in verhältnismäßig wenigen Fällen einen Hinweis auf ihre Heimat geben; gewöhnlich sind sie verwirrenderweise nach dem mit ihr nur selten identischen Fund- oder Aufbewahrungsort benannt.

Die *Spiele des Weihnachtsfestkreises* haben nicht entfernt eine solche Verbreitungsdichte und -häufigkeit erlangt wie diejenigen des Osterfestkreises. Aus dem Weihnachtstropus *Quem quaeritis in praesepe, pastores, dicite* erwachsen, der im 11. Jahrhundert dem Ostertropus nachgebildet worden war, lassen sich die (para-)liturgischen lateinischen Weihnachtsfeiern bis ins 14. Jahrhundert hinein nachweisen. Zur Bildung von Spielen kommt es noch in der lateinischen Phase der Weihnachtsdramen. Ihr ausgeprägtester Vertreter ist das Benediktbeurer Weihnachtsspiel (13. Jahrhundert). Die deutschen Weihnachtsspiele entstammen mit einziger Ausnahme der St. Galler Kindheit Jesu (nach 1330) sämtlich erst dem 15. oder dem frühen 16. Jahrhundert. An ihrer Überlieferung sind dieselben Spiellandschaften beteiligt, die sich bereits bei der geographischen Verteilung der Dramen des Osterfestkreises abgezeichnet haben. Das um 1450 wahrscheinlich in Friedberg geschriebene Hessische Weihnachtsspiel gehört nach Rheinfranken, das mit ihm verwandte Sterzinger, das Vigil Raber 1511 aufzeichnete, nach Tirol, das St. Galler und das erst jüngst aufgefundene Schwäbische (Konstanzer) Weihnachtsspiel (um 1420) haben ihren Ursprung im alemannisch-schwäbischen Raum und die beiden ersten Erlauer Spiele (15. Jahrhundert) in Kärnten. Erlau II und das St. Galler Stück repräsentieren dabei mit dem ihnen gemeinsamen Komplex von Hirten-, Magier- oder Dreikönigs- und Herodesspiel, dem St. Gallen noch ein Propheten- und ein Verkündigungsspiel voranstellt, den Typ des Handlungsspiels, dessen einzelne Bestandteile, wie drei Dutzend Aufführungsnachrichten vom 12. bis zum 16. Jahrhundert beweisen, analog den lateinischen Texten auch selbständig auftreten können. Demgegenüber schließen sich Erlau I, das Hessische und das Sterzinger Stück zur Gruppe der nach ihrer Zentralszene so bezeichneten Kindelwiegenspiele zusammen. In ihrem Mittelpunkt steht das eher revue-nahe, von Gesängen begleitete Umtanzen der Wiege Jesu. Hier scheinen tatsächlich einmal Brauchtum und Volksfrömmigkeit sich der mittelalterlichen Dramen bemächtigt und die Grenzen zum Volksschauspiel verwischt zu haben. Zwischen diesen beiden Typen steht das Schwäbische Weihnachtsspiel, das einerseits mit dem auf die Hirtenszene folgenden Teil dem Kindelwiegen verwandt ist, andererseits mit Propheten- und anscheinend pantomimisch ausgeführtem Dreikönigs- und Herodesspiel sowie anschließender Flucht nach und Rückrufung aus Ägypten den Handlungsspielen zuzurechnen ist.

Wie das Herrenjahr der kirchlichen Jahreseinteilung durch das Heiligenjahr ergänzt wird, so gesellt sich zu den geistlichen Schauspielen des Oster- und Weihnachtszyklus die Gruppe der *Heiligen- und Legendenspiele*. Zwischen ihnen kann nicht eindeutig geschieden werden. Doch läßt sich eine klare Verteilung auf Märtyrer-, Nothelfer-, Reliquien- und Teufelsbündlerspiele erkennen.

Anlaß und Aufführungsdatum sind hier im Unterschied zu den an die kirchlichen Jahresfestkreise gebundenen Spiele nicht bekannt; sie können mit dem Fest des jeweiligen Heiligen, aber auch mit anderen Momenten seiner Verehrung, etwa der Weihe einer unter seinem Patrozinium stehenden Kirche, gegeben sein. Die in Rothenburg o. T. zwischen 1472 und 1505 mehrfach nachweisbaren Kirchweihspiele werden solcher Art gewesen sein. Nur etwa von einem Viertel des halben Hunderts von Heiligenspielen, die mit Ausnahme eines um 1350 entstandenen Dorotheen- und eines gleichaltrigen Katharinenspiels sämtlich erst im 15. und 16. Jahrhundert bezeugt sind, haben sich (zudem vielfach bloß fragmentarische) Texte erhalten. Sie sind zu einem erheblichen Teil noch unveröffentlicht.

Weitere Verbreitung haben nur die Spiele dreier Heiligen erlangt. Zum Text des thüringischen Katharinenspiels (etwa 1350) treten Aufführungsnachrichten gleicher Spiele aus Königsberg (1323), Göttingen (1480), Solothurn (1453), Luzern (1594) und Bruneck (1598).

Dorotheenspiele, von denen nur ein mittelschlesisches Fragment (etwa 1350) in Kremsmünster auf uns gekommen ist, waren vornehmlich im Südosten beliebt; das belegen neben Spielzeugnissen aus Kulm (1436), Mergentheim (1498) und Butzbach (1517) solche aus Dresden (1523), Bautzen (1413), Lambach (1366) und vor allem Eger (1500, 1517, 1544). St. Georg wurde dagegen, wie ein erhaltener ostschwäbischer Text (etwa 1482–1485) und Spielbelege aus Colmar (1443), Dortmund (1497), Wil (15. Jahrhundert), Rothenburg (1478, 1479, 1483, 1486, 1488, 1489, 1494, 1507), Straßburg (1507), Bozen (1520) und Zabern (1543) zeigen, im Westen und Südwesten durch eigene Spiele geehrt.

Gegenüber den Spielen um diese drei Heiligen haben diejenigen um Alexius (Essen 1547; rheinhessisches Fragment nach 1460), Elisabeth (Marburg 1481), Kassian (Schwarz 1541), Apollonia (Weingarten 1549), Ursus (Solothurn 1502, 1521, 1539; 1581 mit einem Mauriziuspiel gekoppelt), Maurizius (Quakenbrück 1507), Felix und Regula (Zürich 1504), Urban (Kitzingen 1506) und Meinrad (Einsiedeln 1576), die zumindest teilweise als Stadtpatrone verehrt wurden, nur lokale Bedeutung gehabt. Nicht einer heiligen Person, sondern einem heiligen Gegenstand sind das Augsburger (südtirolische, Ende 15. Jahrhundert), das Luzerner (1577) und das Zuger Heiligkreuzspiel (1598, von Wilhelm Stapfer) gewidmet.

Ebenfalls nicht die Heiligenverehrung, sondern die gnadenvolle Errettung extremer Sünder bildet den Gegenstand zweier Teufelsbündlerspiele, die zudem wegen ihres künstlerischen Ranges aus der sonstigen Überlieferung dieser Spielgruppe herausragen. Das Schicksal des Theophilus, das 1436 auch in Deventer dramatisch dargestellt worden war, gab den Stoff zu einem mittelniederdeutschen Spiel her, das in drei z. T. bruchstückhaften, voneinander erheblich abweichenden Redaktionen verschiedener Epochen des 15. Jahrhunderts überliefert ist, während uns Dietrich Schernbergs *Spiel von Frau Jutten* (etwa 1480) nur im Rahmen einer antipapistisch-konfessionspolemischen Reformationssatire (Druck 1565) erhalten geblieben ist.

Bei den für Geldern (1439, 1443, 1446), Venlo (1462), Straßburg (1518) und Bozen (1546) bezeugten Susanna-Spielen wird es sich um Dramatisierungen nicht der Legende der römischen Märtyrerin, sondern jener Erzählung von der keuschen Ehefrau gehandelt haben, die auch dem nur oberflächlich als Fastnachtspiel eingerichteten Stück bei Keller (Nr. 129) zugrunde liegt. Der sonst erst im Drama der Reformationszeit üblich werdende Rückgriff auf einen alttestamentlichen Gegenstand mag in der inneren Nähe der Hauptfigur zu den Märtyrerheiligen begründet gewesen sein.

Die *eschatologischen Dramen* lassen sich in die einander überlagernden zyklischen Ordnungen von Herren- und Heiligenjahr nicht einfügen. Daß sie sich dennoch namentlich im 15. und 16. Jahrhundert als eigene Spielgattung neben den bisher besprochenen anderen profiliert haben, findet seine Erklärung in den gleichen Zeitumständen, die schon an der Ausbildung der großen Passionszyklen mitgewirkt hatten. Stellt diese einen Teil jenes umfassenden geistesgeschichtlichen Vorgangs dar, in dem das Zeitalter in der Form der Summenbildung auf den verschiedensten Gebieten sich selbst Rechenschaft abzulegen und das Fazit aus der bisherigen Geschichte zu ziehen suchte, so rührt die offensichtliche Faszination durch die eschatologischen Spiele aus dem – wie deutlich oder undeutlich auch immer – erlebten Sterben einer Epoche, eben des späten Mittelalters, her, das die von sozialer Umschichtung aufgewühlte und seit der Mitte des 14. Jahrhunderts in Abständen von großen Pestepidemien heimgesuchte, gleichermaßen von apokalyptischen Ängsten geschüttelte wie von chiliastischen Hoffnungen erfüllte Welt als Endzeit schlechthin interpretierte. Im Bereich der geistlichen Dramatik zeitigte dieses Endzeitbewußtsein drei Spielgattungen. Die Zehn-

jungfrauenspiele gelten der individuellen Eschatologie. In der symbolisch-gleichnishaften und dadurch exemplarischen Darstellung des postmortalen Schicksals der Einzelseele unterscheiden sie sich von den in erster Linie auf den bio- bzw. hagiographischen Einzelfall gerichteten Heiligen- und Legendenspielen. Die Antichristspiele veranschaulichen als Gestaltungen kollektiver Eschatologie das Endschicksal der Menschheit in der Geschichte und noch im Diesseits vor Anbruch des Letzten Gerichts. Die Weltgerichtsspiele mit der von ihnen ausgemalten kosmischen Katastrophe der 15 Zeichen des Jüngsten Gerichts stellen als Ausdruck universaler Eschatologie nicht nur das Ende der Menschheit, sondern das der alten Welt überhaupt vor Augen.

Aufführungen von Zehnjungfrauenspielen sind aus Frankfurt (1492), Köslin (15./16. Jahrhundert), Preßburg (1545), Eger (1551), München (1552) und Memmingen (1562) bekannt. Mit der Eisenacher Aufführung vom 4. Mai 1321, die den u. a. zuschauenden Landgrafen Friedrich den Freidigen so erregte, daß er einen Schlaganfall erlitt, wird gemeinhin der einzig erhaltene Text dieses Genres verbunden, obwohl er inhaltlich nicht ganz zum chronikalischen Bericht stimmt. Er existiert in zwei stärker voneinander abweichenden Redaktionen, einer thüringischen (1. Hälfte 14. Jahrhundert) und einer oberhessischen, die 1428 nach einer thüringischen Vorlage geschrieben wurde. Die chronikalisch verbürgte Reaktion des Landgrafen auf das Spielgeschehen gibt einen bemerkenswerten Aufschluß: Demonstriert sie doch, daß Spiel und Wirklichkeit fraglos miteinander identifiziert wurden – zumindest insofern, als die dogmatische Korrektheit der im Schauspiel vergegenständlichten theologischen Aussage für unbezweifelbar gültig angesehen wurde.

Antichristspiele hat es schon im 12. Jahrhundert gegeben. Gerhoh von Reichersberg polemisiert gegen sie um 1161 in seinen *Libri tres de investigatione Antichristi*. Etwa um die gleiche Zeit ist der einzig überlieferte Text dieser Gattung, der lateinische *Ludus de Antichristo* aus dem Kloster Tegernsee, entstanden. Spieltexte volkssprachiger Aufführungen, die für Rothenburg o. T. (1495, unsicher), Recklinghausen (1530), Xanten (1473, 1481), Dortmund (1513), Frankfurt (1468, 1469) und Luzern (1549) – in den drei letzten Fällen mit der Darstellung des Jüngsten Gerichts verbunden – verhältnismäßig zahlreich bezeugt sind, haben das Mittelalter nicht überdauert. Hingegen besitzen wir in dem Hans Folz zugeschriebenen Nürnberger *Spil von dem Herzogen von Burgund* (vor 1494) und in einem weiteren, einer alemannischen Vorstufe aus der Mitte des 14. Jahrhunderts nachgeformten Nürnberger Spiel von *Des Entkrist Vasnacht* (15. Jahrhundert) zwei Fassungen, die den Stoff in die Sphäre des Fastnachtspiels übertragen. Dabei verändert sich die Form von der quasi-liturgischen »imitatio« der Heilsgeschichte zur – ursprünglich – satirischen Moralität und weiter zum fastnächtlichen Insult, das Verhältnis zum Gegenstand vom darüberstehenden sachlichen Bericht zur eifernden und geifernden zeitkritischen Parteinahme. Die universale heilsgeschichtliche Perspektive des Tegernseer *Antichrist* wird auf jeweils bloß ein Segment – die Täuschung der Synagoge durch den Antichrist bei Folz, den Zerfall der politischen und kirchlichen Weltordnung durch die allgemeine Käuflichkeit einer in puren Materialismus abgesunkenen Gesellschaft in *Des Entkrist Vasnacht* – verengt und damit auch die Darstellung von umfassender Betrachtung auf zeitlich, geographisch und wahrscheinlich sogar personell scharf eingegrenzte, konkrete und satirische politische Kritik anhand geistlicher Maßstäbe zugespitzt. Der liberale Geist eines objektiven und gerechten Abwägens der Positionen von Heidentum, Kirche und Synagoge – die im Tegernseer *Antichrist* sogar den Märtyrertod stirbt! – weicht einem aggressiven antisemitischen Affekt, der im geistlichen wie im weltlichen Drama des Spätmittelalters allenthalben spürbar ist.

Von den relativ zahlreichen Weltgerichtsspielen sind bisher nur wenige ediert worden. Von diesen ist das *Berner Weltgerichtsspiel*, das 1465 in Luzern abgeschrieben wurde, das wichtigste. Auf eigentümliche Weise koppelt es eine epische erste Hälfte, in der Propheten und Kirchenväter in ungeheurer zeitlicher Verkürzung das nahende Weltende ankündigen, mit einer dramatischen zweiten, in der das Jüngste Gericht abgehalten und mit der Versiegelung der Bösen in der Hölle und dem Einzug der Guten in den Himmel beschlossen wird. Der Übergang von der einen zur andern erfolgt in der Mitte des Spiels durch unvermitteltes Umschlagen der epischen Einleitung, die in berechneter Steigerung eine apokalyptische Atmosphäre schafft, in die dramatische Darstellung der Auferweckung der Toten durch die Posaunen der Gerichtssengel. Abweichend von der Masse der Texte weisen Spielnachrichten aus Kolberg (1482), Jüterbog (1500), Butzbach (1520), Schmalkalden (1580), Greiz (1562), Gmünd im Liesertal (1588, 1596), Hall (1507), Meran (1570), Bruneck (1583), Schongau (1598), München (1510) und Neusohl (1584) auf eine Verbreitung dieser Gattung auch außerhalb des alemannischen Gebiets, innerhalb dessen Aufführungen in Calw (1571), Chur (1517) und Luzern (1549) nachgewiesen sind. Von allen Stücken sind es die eschatologischen Dramen und innerhalb ihrer wieder die Weltgerichtsspiele, die das paränetische Grundanliegen der gesamten geistlichen Dramatik des späten Mittelalters – die Ausrichtung allen Handelns und Verhaltens auf den unerbittlichen Augenblick der letzten Rechenschaftslegung hin – am entschiedensten ausdrücken:

»Der tüfel hat sich vermessen, / Er welle <sup>u</sup>och nit vergessen. / Wann was der sündler hat getan, / Das wil er nit verborgen lan. / Gedenk, wort, werk sin geschriben, / Die geschrift ist nit verriben. / Was in der vinstri ist volbracht, / Des wirt den offenlich gedacht. / [. . .] / Es wirt noch hüte nieman da keinen wern, / Der mōnch muß für sich selber stan. / [. . .] / Frünt vnd pfennig veruant denne nit, / Der sündler wirt nach recht gericht.«<sup>2</sup>  
(Der Teufel hat sich angemaßt, seinerseits auch nichts vergessen zu wollen. Denn was der Sünder getan hat, will er nicht im Verborgenen lassen. Gedanke, Wort und Werk sind aufgezeichnet, die Schrift ist nicht ausgelöscht. Was im Dunkeln vollbracht wurde, wird dann öffentlich kundgemacht werden. [. . .] Noch heute wird da niemand mehr für einen anderen bürgen, der Mensch muß selbst für sich entstehen. [. . .] Freunde und Pfennige werden dann nichts helfen, der Sünder wird ausschließlich nach dem Maßstabe der Gerechtigkeit gerichtet werden.)

Die Gattung der *Moralitäten* ist im Gegensatz zur dramatischen Literatur der westlichen Nachbarn Holland, Frankreich und England nur verhältnismäßig schwach ausgebildet und fast ganz auf Niederdeutschland beschränkt. Das ist gewiß kein Zufall. Stand man hier doch in regem Kulturaustausch mit den Niederlanden, in denen sie von den Rederijkers intensiv gepflegt wurde.

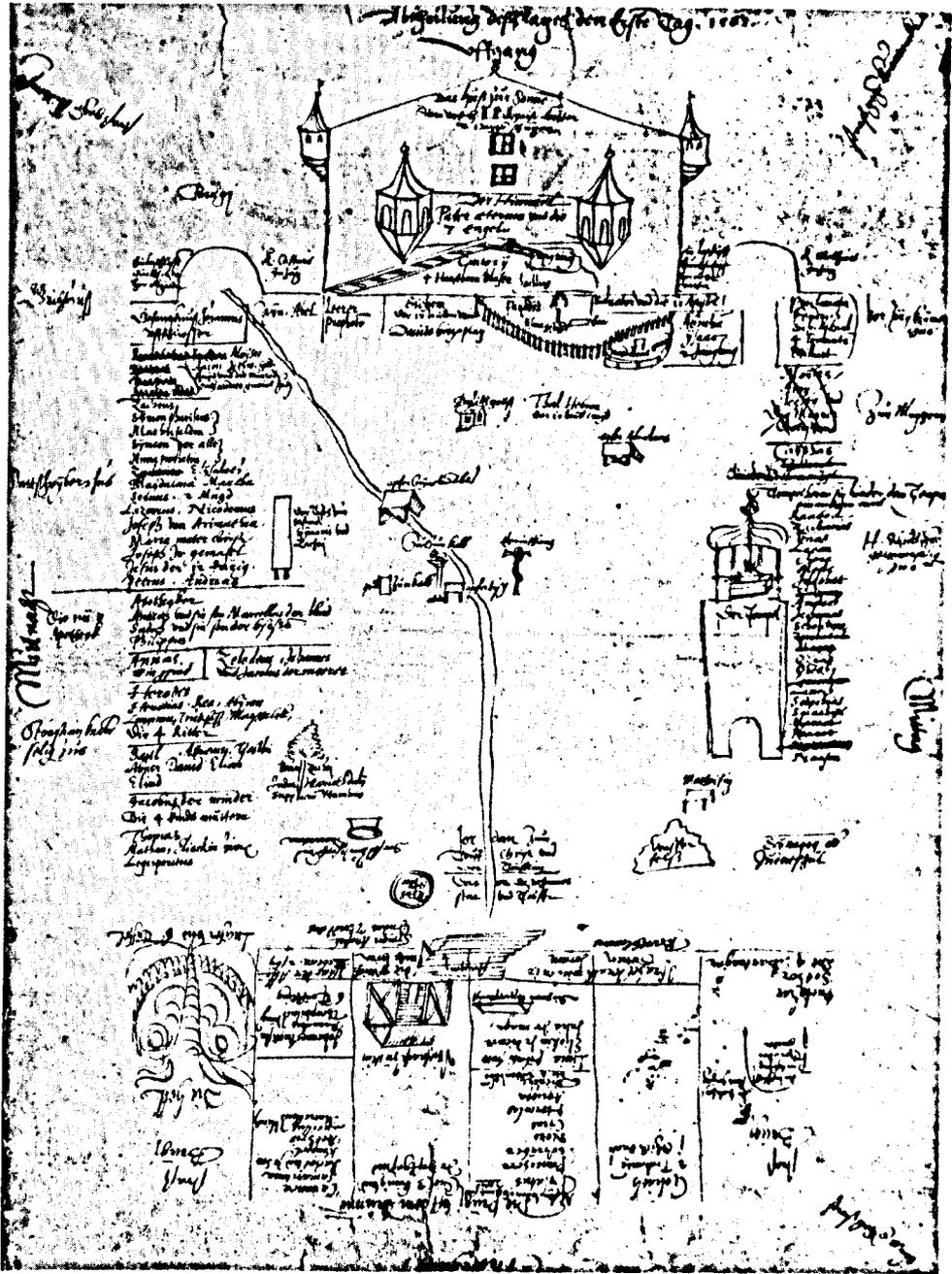
Die deutschen Moralitäten sind als solche nicht ohne weiteres zu erkennen, weil sie nahezu ausnahmslos als Fastnachtspiele deklariert sind. Die Aufführung ernsthafter, ja selbst geistlicher Spiele zu Fastnacht war jedoch, wie beispielsweise die Darstellung eines Theophilusspiels in Deventer (1436), eines Estherdramas in Münster (1573) und von Johannesspielen in Münster (1563) und Weilheim (1557) illustrieren, in der Zeit keineswegs ungewöhnlich. Deshalb führten die Lübecker ihre Spiele moralisierender Zeitkritik ganz selbstverständlich zu diesem Zeitpunkte auf. In dramatisch allegorischer Form beschrieben sie in ihnen die Gebrechen ihrer Gegenwart, analysierten sie und richteten ähnlich wie in ihren politischen Lehrstücken positive Leitbilder in Form von Werten, Normen und Verhaltensmustern auf. Während von den Lübecker Spielen nur die Titel mit vereinzelt erklärten-

den Zusätzen überliefert sind, ist von Nicolaus Mercatoris *Vastelauendes Spil van dem Dode vnde van dem Lēuende* – das zwar erst 1576 in Lübeck gedruckt, aber noch in vorreformatorischer Zeit nach einer Vorlage von etwa 1484 entstanden ist – der volle Text erhalten. Das Stück, in welchem dem Tod nicht das personifizierte Leben Widerpart hält, sondern *ein* Lebender, der zu *dem* Lebenden typisiert ist, berührt sich gedanklich und textlich mit den Totentänzen. Von ihnen, die in der Romania häufiger gespielt wurden, ist auf deutschem Boden nur eine Aufführung in Basel (1519) bezeugt.

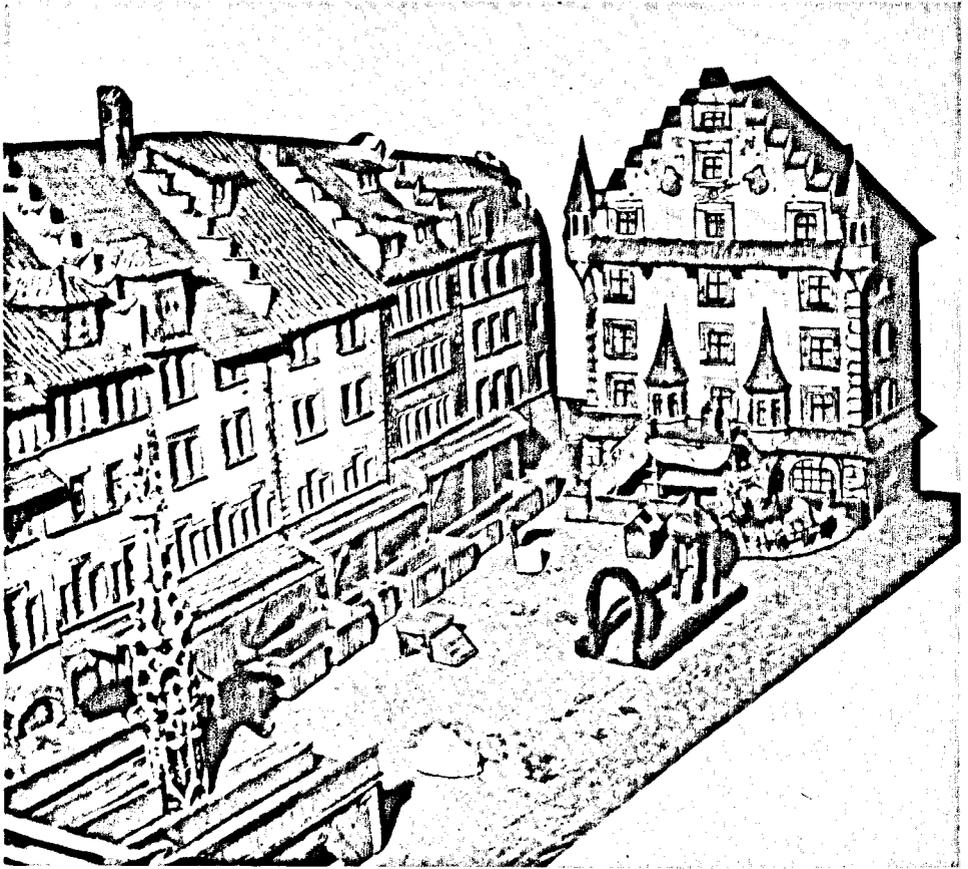
Wenn das Genre der Moralitäten als ganzes auch nur relativ bescheiden entwickelt ist, so weist es doch mit der Erfurter Moralität von 1448 das nach Umfang (etwa 18 000 Verse!) und Eigenart außergewöhnlichste aller deutschen Dramen des Mittelalters auf. Das von allegorischen Personifikationen wimmelnde Stück ist dreiteilig gebaut. Nach einem prozessionalen, aber auf ungewöhnliche Weise mit Handlung durchsetzten Vorspiel folgt im Rahmen eines parabolischen Tugendspiels eine systematische religiöse Tugendlehre, bevor das Geschehen im Jüngsten Gericht endet. In diesen drei Teilen bilden die dramatisierten biblischen Parabeln von den fünf klugen und fünf törichten Jungfrauen, vom verlorenen Sohn und vom reichen Mann und dem armen Lazarus in kunstvoller Verknüpfung die eigentliche, mehrsträngige Handlung, der es um des jenseitigen Schicksals der Einzelseele willen auf das rechte Leben des Individuums hier auf dieser Welt ankommt.

## *Theater und Aufführung geistlicher Schauspiele*

Während das (para-)liturgische lateinische Drama in der Kirche dargestellt wurde, führte man die volkssprachigen geistlichen Stücke – von Ausnahmen abgesehen – im Freien auf. Dabei ist zwischen dem Prozessionsspiel der Fronleichnamsspiele und dem Bühnenspiel aller anderen Stücke zu unterscheiden. Das Prozessionsspiel reichte von der Erklärung mitgeführter figürlicher Darstellungen oder gestellter Lebender Bilder durch den »rector processionis« über die Selbsterklärung durch die Darsteller bis hin zu regelrechtem Bühnenspiel, wobei jedoch auch im letzten Falle die sukzessive Darbietung überwog. Das stationäre Bühnenspiel, das auf öffentlichen Plätzen, vor der Kirche oder auf dem Markt, stattfand, war demgegenüber stets simultan. Die optische Gleichzeitigkeit aller Schauplätze des Geschehens auf der deswegen so benannten Simultanbühne entsprach, wie die gleichartige Darstellungsweise der zeitgenössischen Tafelmalerei beweist, einer Anschauungsform der Zeit. Als Bühne konnte sowohl die ebene Erde als auch ein hölzernes Spielgerüst (»machina, brügi, pün, gerust« u. ä.) dienen, das entweder nach allen Seiten freistand oder sich allenfalls mit einer Seite an ein Gebäude anlehnte. Nach den wenigen zeitgenössischen Bühnenplänen zu den Passionsspielen von Alsfeld, Villingen und vor allem Luzern waren Himmel und Hölle einander gegenüber aufgebaut und die Erde dergestalt zwischen ihnen gespannt, daß alles menschliche Handeln auf ihr stets ebenso vor den Augen Gottes wie vor dem Späherblick des auf seinen Vorteil lauernden Verführers geschah. Diese beiden Pole des mittelalterlichen Welttheaters waren lange Zeit hindurch auch die beiden einzigen Bühnendekorationen: der Himmel in Form eines erhöhten Thrones für Gottvater, zu dem Stufen hinauführten, auf denen Engel, Chöre und Erlöste ihren Platz hatten; die Hölle nach Jes. 5,14 (vgl. Sprüche Salom. 1,12) als Drachenhaupt mit gähnendem Rachen, in den – Matth. 16,18 und dem apokryphen *Evangelium Nicodemi* XXI zwar entsprechend, aber im Anschauungszusammenhang höchst eigentümlich – eine Tür mit Guckfenster eingesetzt

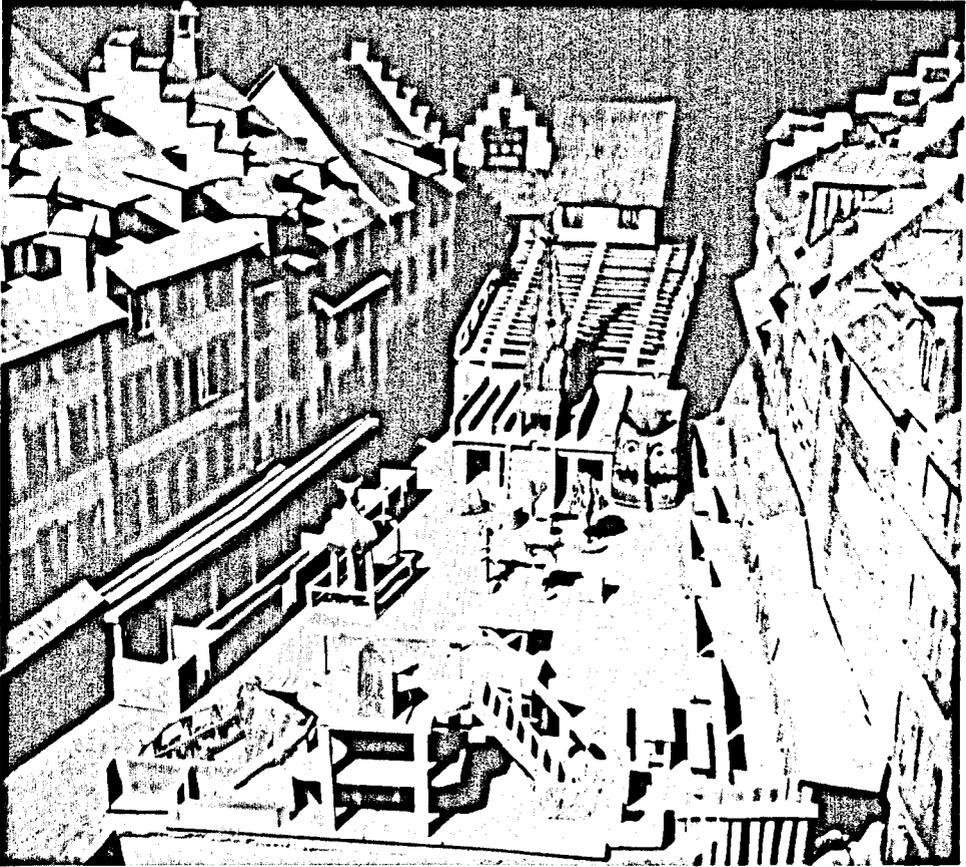


Renward Cysats Bühnenplan für den ersten Tag der zweitägigen Passionsaufführung auf dem Weinmarkt von Luzern 1583 (Zentralbibliothek Luzern, Blätersammlung). Der Plan, der auch für die Aufführung von 1597 benutzt wurde, ist in – lesbarer – Originalgröße reproduziert bei Carl Niessen, Das Bühnenbild. Bonn/Leipzig: Schroeder 1924. Lieferung 1, Tafel 8. Auf S. 746/747 das danach von August am Rhyn angefertigte Bühnenmodell (Stadthaus Luzern) mit Blick (auf S. 746) zur Himmels-, (auf S. 747) zur Höllenseite der Bühne.



Beispiel einer mittelalterlichen Simultanbühne: Zwischen dem erhöhten Himmel mit dem Thron Gottvaters, der zwischen den beiden Erkern des (im Foto S. 747 weggenommen) Hauses zur Sonne errichtet war, an der einen und dem Höllenrachen an der anderen Schmalseite der Marktbühne ist die

war, die in der Höllenfahrtsszene vor dem nahenden Christus verrammelt und dann von ihm eingetreten wurde. An den Seiten der Bühne und z.T. auch noch neben Himmel und Hölle saßen alle an einer Tagesaufführung beteiligten Darsteller die ganze Spieldauer hindurch in ihren Ständen (»loca, ort, end, stend, castra, bürge, mansiones, höff«). Aufstehen bedeutete Auftreten, Hinsetzen Abgehen. Nur Potentaten wie Herodes, Pilatus oder die Hohenpriester konnten auch auf Thronen oder Richterstühlen sitzend agieren. Die freie Bühnenmitte zwischen den »loca«, der »locus communis« (die »gemeine burg«), diente zur Darstellung nicht durch Stände repräsentierter, wechselnder Örtlichkeiten, die für die Zuschauer jeweils durch »gesprochene Dekorationen« identifiziert wurden. Für alle anderen Dekorationen begnügte man sich langhin mit Andeutungen; in der von der Frankfurter Dirigierrolle vertretenen Passionsaufführung beispielsweise stellten einige »dolia« (Fässer) den Berg der Versuchung und die Tempelzinne vor, von der sich Jesus nach dem Willen



Erde mit ihren verschiedenen Örtlichkeiten – z. B. dem Tempel, dem Brunnen der Samaritana, dem Baum, an dem sich Judas erhängt, usw. – ausgespannt, rings umgeben von den einzelnen loca für die Darsteller und – dahinter – dem Platz für die Zuschauer.

Satans stürzen sollte. Ein »dolium« bildete üblicherweise auch den Thron Lucifers. Erst im 16. Jahrhundert kam es in der Heidelberger Passion, in Tirol und vor allem in den Luzerner Spielen samt ihren Ablegern zum Aufbau großer Dekorationen und Versatzstücke sowie zum Einsatz einer ausgeklügelten Theatermaschinerie. Während man sich andernorts zur Imitation des Donners mit Schießen behalf, wurden in Luzern (vermutlich mit Steinen gefüllte) Donnerfässer gedreht. Den Mannaregen bewerkstelligte man dort, indem man leichtes Gebäck durch Gebläsekanonen von den Hausdächern über den Markt streuen ließ. In Alsfeld und Hall umtanzten die Juden ein Goldenes Kalb, aus dessen After sie (Wein) tranken. Es gab ferner allerlei Wasser- und Feuereffekte, es gab Versenkungen, Bühnenwagen und sogar Flugwerke. In der Heidelberger Passion zog man das (wohl auf Räder gesetzte) Schiff des Jonas ebenso über das Podium wie den Walfisch, der ihn verschlang. In den in der Kirche veranstalteten Bozener Auffahrtspielen schwebten Engel und Teufel an

Seilen und Gurten (»geriem«) durch die Luft, und der zum Himmel fahrende Christus wurde in einem Spreißelkorb zum Kirchengewölbe emporgewunden. In der Donaueschinger Passion wurde Judas mittels eines auf einem Seil laufenden Rollenwerks von dem Baum, an dem er sich erhängt hatte, durch einen Teufel, der ihm im Nacken hockte, bis in die Hölle geritten – mit schlenkerndem Gedärm, das ihm aus dem aufgerissenen Kostüm-bauch heraushing.

Im Unterschied zum lateinischen Drama, in dem alle Mitwirkenden Kleriker oder doch wenigstens geistliche Schüler waren und entsprechend in kirchlichen Gewändern auftraten, die ein Rollenkostüm im Höchsthalle stilisierend andeuteten, trugen die Darsteller der volks-sprachigen Aufführungen zeitgenössisches heimisches Kostüm; nur vereinzelt wurde für geistliche Darsteller heiliger Personen auch hier noch kirchliche Kleidung beibehalten. Die des öfteren – bei der Geißelung und der Kreuzigung, in der Vorhölle und im Paradies – erforderte Nacktheit wurde nicht etwa naturalistisch dargestellt – was bei den von Männern getragenen Frauenrollen (z. B. Evas im »limbus«) auch gar nicht möglich gewesen wäre –, sondern durch ein fleischfarbig angestrichenes Leinenkleid, das »leibgewant« oder »lybkleid«, symbolisiert. Im Falle Christi erlaubte das, darunter nicht nur eine Blutblase zu verbergen, die dann Longinus mit seinem Speer aufstach, sondern auch ein die Brust umspannendes Ledergehenk, dessen am Rücken durch das »leibgewant« geführte Ösen bei der Kreuzigung in Haken am Kreuzesstamm eingehängt wurden, um so zusammen mit einer Fußstütze dem Christusdarsteller das oft stundenlange Hängen am Kreuz zu erleichtern. Im Gebrauch waren auch Haar- und Bartperücken – u. a. für Christus, bei dessen Dornenkrönung eine auch darunter versteckte Blutblase aufgestochen werden konnte – und Masken, die durchgängig von den Teufeln, gelegentlich aber auch von anderen Personen des Spiels, z. B. von Maria, getragen wurden.

Spielverfasser sind nur in ganz wenigen Ausnahmefällen bekannt: Dietrich Schernberg (*Spiel von Frau Jutten*), Arnold Immessen (*Wolfenbüttler Sündenfall*), Jakob Ruf (oder Ruef(f), Ruof(f)), der Verfasser der – protestantischen! – Zürcher Passion *Lyden unseres Herren Jesu Christi* (Erstdruck 1545), und Mathias Gundelfinger, bei dem es jedoch ungewiß bleibt, ob er wirklich der Verfasser der Zurzacher Passion oder nur ihr Schreiber ist; mit Bestimmtheit ist ihnen hingegen auch der Luzerner Stadtschreiber Renward Cysat zuzurechnen, der überkommene Texte nicht nur dermaßen bearbeitete, daß kaum ein Vers unangetastet blieb, sondern auch ganze Teile neu hinzudichtete. Normalerweise liefen die Texte jedoch anonym um, und jedem Spielleiter war es freigestellt, sie nach Bedarf und Belieben zu verändern.

Im Gegensatz zu den Autoren sind sowohl Spielregenten als auch Darsteller – letztere vornehmlich aus Alsfeld, Bozen, Sterzing, Luzern und Zurzach – in größerer Zahl bekannt – glücklicherweise, denn sie vermitteln uns allerhand Aufschlüsse. Sie bestätigen zunächst, daß die Spielleitung in der Hand entweder von Geistlichen (z. B. Frankfurt, Bozen, Zurzach) oder von geistlich Gebildeten (z. B. Sterzing, Luzern) lag. Sie zeigen ferner, daß Frauenrollen stets von Männern gespielt wurden; das entspricht der Aufführungspraxis der lateinischen Feiern und Spiele mit Ausnahme der hier zu übergehenden Sonderfälle Prag und Essen. Von dieser Regel wurde nur vereinzelt abgewichen: bei einer Mariendarstellung auf Schloß Straßburg im Gurktale (1472), bei einem Heiligenspiel im niederländischen Lier (1473) und im Basler Dreikönigsspiel (1519). Einzig in Tirol durchbricht man sie massiv. Läßt man ein zweifelhaftes Zeugnis aus Sterzing (1496) beiseite, dann trat hier 1514 in Bozen eine beträchtliche Anzahl von Frauen, und zwar Seite an Seite mit Frauen dar-

stellenden Männern, in einem volkssprachigen geistlichen Schauspiel auf. Vor allem aber gewähren uns die Spielerlisten einen Einblick in die Zusammensetzung der »Ensembles«, die gewöhnlich zwischen 100 und 300, im Extrem bis zu 500 Personen (Luzerner Jüngstes Gericht 1549) umfaßten. In ihnen sind Laien und, in unterschiedlichem Ausmaß, Kleriker verschiedensten Ranges vereint. Die soziale Spannweite unter den Laien reicht vom Handwerksgehilfen bis zum bürgerlichen und adligen Patrizier. Fronleichnamsspiele wurden häufig von den Zünften und Gesellenbruderschaften ausgerichtet. Der Anteil der akademisch gebildeten und der Stadt-, Landes- und Reichsbeamten – der Deutsch- und Lateinschulmeister, Schultheißen und Schöffen, Richter und Bürgermeister, Stadt- und Gerichtsschreiber – ist auffallend hoch. Nirgendwo aber findet sich auch nur der geringste Anhaltspunkt für die verschiedentlich bis heute behauptete Teilnahme von Vaganten oder gar fahrenden Gauklern, gegen die ebenso kirchliche wie soziale und finanzielle Gründe sprechen; vielmehr sind die Mitwirkenden – einzig Musikanten ausgenommen – stets Ortsansässige, und zwar honorige. Renward Cysat fordert in einer Notiz zur Rolle der Maria Virgo, die er 1571 in Luzern selbst gespielt hatte, von ihrem Darsteller noch 1592 dasselbe, was schon seit dem 10. Jahrhundert von jedem Kleriker verlangt worden war, der an einer (para-)liturgischen dramatischen Feier mitwirkte, daß er nämlich »in culpatæ vitæ« sei. Auch konnten die Darsteller aus ihrer Mitwirkung keinerlei Gewinn ziehen, sondern mußten im Gegenteil mitunter allein für die Ehre, mitspielen zu dürfen, kräftig zahlen und durchweg für die eigene Spielausrüstung erhebliche Mittel aufwenden – in Luzern maximal bis zu 200 Gulden: Das war der Jahreslohn von zwölf Maurern!

Die ideelle und finanzielle Trägerschaft der geistlichen Spiele war in örtlich wechselnder Weise auf Kirche, Kommune und Darsteller verteilt. Gewöhnlich beteiligte sich die Kirche an den Kosten, soweit sie durch kirchliche Handlungen (z. B. Prozessionen) bedingt waren. Die Spieler sorgten für ihre Kostüme und für diejenigen Requisiten, die zum jeweiligen »locus« gehörten, entweder einzeln oder gemeinsam im Verband teils von Zünften und Gesellenbruderschaften, wie beispielsweise in Freiburg, teils von Spielgemeinschaften wie der Bekrönungsbruderschaft in Luzern, der Gottsleichnambruderschaft in Wien, der Michaelsbruderschaft in Friedberg, der Prozessionsbruderschaft in Marburg oder den Passionsbruderschaften in Mainz und der Diözese Würzburg. Alles andere, also die Hauptlast, trug die Stadt: die Material- und Arbeitskosten für den Aufbau der Bühne, die Ausgaben für die Verpflegung der Spieler und die Bewirtung der Ehrengäste und vor allem die recht erheblichen Personal- (und Verpflegungs-)Kosten für die vielfältigen gewerbe-, sitten-, fremden-, gesundheits-, sicherheits- und feuerpolizeilichen Maßnahmen. Ein fürsichtiger Rat trug Sorge dafür, daß die zugereisten Gäste ausreichend verköstigt und nicht von geldschneiderischen Wirten übervorteilt wurden; ahndete Fluchen, Schwören und Trunkenheit mit deftigen Geld- und Haftbußen; ließ einerseits Bettler und Landstreicher, andererseits Krankheits-, insbesondere Seuchenverdächtige an den Toren abweisen und Priester für Notfälle zu seelsorgerischem Zuspruch und zur Spendung der Sakramente bereitstellen; verstärkte die Stadtwache um ein Mehrfaches, um sich nach außen gegen Überfälle und nach innen namentlich gegen Kirchenraub zu sichern; verschloß, wo nötig, den Eingang zum Ghetto und stellte eine Wache davor, um Pogromen vorzubeugen; und ließ Streifen durch die mit Wassertonnen vor jedem Haus vollgestellten Gassen patrouillieren, die, besonders bei Bäcker- und Schmiedewerkstätten, auf Feuer zu achten hatten. Endlich stellte er auch die Platz- und Bühnenwache.

Die Aufführung der großen Zyklen dauerte gewöhnlich zwei bis vier Tage. Die ausge-

dehnteste deutsche Inszenierung der siebentägigen Bozener Passion von 1514 ist eine Ausnahme. 1498 währte das viertägige Spiel in Frankfurt jeweils von 12–19/20 Uhr. Auch das ist nicht die Regel; normalerweise spielte man, wie beispielsweise in Alsfeld und Luzern, ganztägig ohne Pause, im letzteren Falle zwei Tage lang von 6–18 Uhr.

Nachdem der Proclamator dem Volk in einem Prolog Schweigen ge- und Fluktuation um das Spielgerüst herum verboten hatte, eröffnete er das Spiel mit einer Inhaltsvorschau in Form eines gesprochenen Theaterzettels. Da die Zuschauer indessen nicht als Publikum einer Theateraufführung, sondern als Gemeinde »im dienst Gotts bsamlett«<sup>3</sup> waren, »diewil es nit ein spectacul, sonder gots und geistlich spiel« war, das »zu ere gottes und nit zu lust der welt gespielt« wurde<sup>4</sup>, begann die Aufführung mit gemeinsam von ihnen und den Darstellern ausgeführten Gebeten (»Vater unser, Ave Maria«) und Gesängen (»Veni sancte spiritus, Nu bidden wir den hilligen geist«) oder dem Credo und endete ähnlich mit dem gemeinsamen Schlußgesang »Christ ist erstanden«. Verschiedentlich schloß sich dem die priesterliche Aussegnung oder ein Gottesdienst, in der Regel ein Gastmahl von Darstellern und städtischem Rat an.

Für die Gliederung des Spielablaufs innerhalb dieses Rahmens hatte sich eine eigene Technik herausgebildet. Da die mindestens mehr-, wenn nicht überhaupt allseitig freie Bühne nicht durch einen Vorhang verschlossen werden konnte, war es nicht möglich, wie auf der heutigen Guckkastenbühne in eine Situation mitten hineinzuspringen; also mußte jede »Szene« eigens aufgebaut und wieder aufgelöst werden. Zur Abgrenzung der so ineinander übergehenden Teile der Handlung dienten Gesänge sowohl von neutralen Chören als auch von handelnden Personen, manchmal auch Tänze, meistens von Engeln gesungene »Silete«-Rufe sowie Handlungskommentare und Vorankündigungen durch epische Erklärer: den Proclamator oder den »regens ludi«, Propheten, Augustinus und andere Kirchenlehrer. Auch regelmäßiger Wechsel zwischen neutestamentlicher Begebenheit und alttestamentlicher Präfiguration wirkte gliedernd. Am Ende einer Tagesaufführung vertagte der Proclamator das Spiel in einem Epilog auf den nächsten Morgen und knüpfte dann gewöhnlich mit einem Prolog wieder an das gestern Gespielte an. Doch gab es auch andere Möglichkeiten der Wiederaufnahme: einen Spielumzug durch alle Stadtviertel, der zugleich den Zug des am Schluß des Vortages in Gethsemane gefangenen Christus zum Verhör bei Annas fingierte (Frankfurt 1498), oder Handlungsüberlappung durch Wiederholung der bildhaften Schlußsituation des Vortages samt zugehörigem Text (Frankfurt Hs. 1493, variiert Alsfeld).

Wie das Ensemble wegen der gewöhnlich nicht oder nicht vollständig verzeichneten Statisterie erheblich umfangreicher war, als die Textbücher erkennen lassen, so war auch die Inszenierung weitaus bunter und lebendiger, als man aus den Bühnenanweisungen allein ersehen kann. In ihnen ist häufig nur das Außergewöhnliche und Unübliche festgehalten, während das Geläufige meist mündlich tradiert wurde. Hieraus rührt auch unsere partielle Unkenntnis über die Vortragsart des Textes her. Sie scheint durchgängig, wenn auch in unterschiedlicher Weise, musikalisch gewesen zu sein. Für das lateinische Drama und die lateinischen Partien der volkssprachigen Spiele ist das sicher; sie wurden teils im Melodie- (»concentus«), teils im Lektionsgesang (»accentus«) ausgeführt. Vereinzelt (Alsfeld, Sterzing) finden sich bereits Vorwegnahmen der barocken Oratorientechnik. Eine größere Anzahl von Hinweisen und einzelne Neumierungen deuten darauf, daß auch der deutsche Text in der Form des »accentus«, einer Art rezitativischen Sprechgesangs, dargeboten wurde. Die Frage harret noch der letzten Klärung seitens der Musikwissenschaft.

Das Hauptcharakteristikum der Inszenierungen war ihre Augenfälligkeit. Einerseits war sie durch die Eigenart des Freilichttheaters und durch die Weiträumigkeit der Bühne geboten: Wo das Wort nur mehr unvollkommen hinreichte, da mußte das Verständnis des Dargestellten wenigstens durch ausladende Gesten gesichert werden. Andererseits entsprang sie dem Bemühen, Abstraktes zu versinnlichen – was etwa zur Darstellung von Seelen Sterbender durch schwarze (Verdammte) und weiße (Erwählte) Puppen oder Vögel führte –, um dadurch vornehmlich dogmatische Wahrheiten begreiflich zu machen. Das geschah u. a. auch durch allegorische Personifikationen von Ecclesia und Synagoga, Mors und Tempus, Anima und Corpus, Iustitia, Veritas, Misericordia und Pax. Die Simultanbühne erlaubte außerdem die Darstellung paralleler Handlungsabläufe – gewöhnlich durch gleichzeitige Ausführung einer stummen und einer Sprechszene –, deren gegenseitiger Bezug so sichtbar gemacht werden konnte. Vor ihre höchste Bewährungsprobe war die Kunst eines Spielregenten jedoch in der Gruppen- und Bewegungsregie der großen Volksszenen gestellt. In den Frankfurter, Alsfelder und Luzerner Passionen wurde zum erstenmal auf der deutschen Bühne das soziologische Phänomen der Masse und ihre Aufheizung bis zur Pogrom-Stimmung dramatisch analysiert und beängstigend eindrucksvoll sichtbar gemacht.

Die Mittel, zu denen die Verfasser und Spielleiter griffen, um die didaktische Konzeption der volkssprachigen geistlichen Schauspiele zu verwirklichen, waren nicht ungefährlich. Im Laufe der Jahrhunderte wurden hier und da, vor allem in den alemannischen und Tiroler Spielen, aus der Darstellung der diesseitigen Alltagswelt, die ursprünglich satirisch gemeint und zur Demonstration ihrer Wertlosigkeit eingefügt war, sich selbst genügende realistische Genre-Szenen. Das Streben, Unsinnliches zu konkretisieren und Vergangenes zu gegenwärtigen, führte in der Inszenierung der späten Luzerner Spiele und ihrer Verwandten zu naturalistischer Wirklichkeitsnachahmung. Der Versuch zu historischer und ethnischer Treue der Darstellung lief aber der Absicht zur Grenzverwischung zwischen Publikumsrealität und andersartiger Bühnenwirklichkeit zuwider. Durch die illusionistische Wirklichkeitsvortäuschung verlor das auf der Bühne Vorgestellte weiter seine Fähigkeit von ehemals, über sich selbst hinausweisend ein nicht unmittelbar dargestelltes Gemeintes zu bezeichnen, und verselbständigte sich so als eine Realität, die nicht mehr symbolisch repräsentiert, sondern mittels trickreicher Imitation wiederholt wurde. Diese Veränderung im Inszenierungsstil der Spätzeit begünstigte eine schon vorhandene, hauptsächlich in den Publikumsermahnungen der Prologe gespiegelte Neigung wenigstens eines Teils der Zuschauer, einerseits die religiöse Veranstaltung nur mehr als Theater aufzufassen und dementsprechend primär ästhetisch zu beurteilen, andererseits das Dargebotene in zunehmendem Maße punktuell zu rezipieren und die Bezüge zwischen seinen Teilen nicht mehr wahrzunehmen:

[Precursor zum Publikum:] »Darumb seydt petriëbt hewt in got / Und treybt daraus nit schimph noch spot, / Als man manigen groben menschen vindt: / Alspald er enphindt, / Das ainer in ainem reim misredt, / So treybt er dar aus sein gespött / Und lacht der figur gar. / Des man nicht tuen solt fürwar; / Wan es doch zw eren Jhesu Crist / Gäntzlich an gefangen ist / Und nit aus gespötterey, / Noch in sölicher pueberey, / Als ims oft ainer fürnympt, / Dem es nit wol tzimpt. / Und doch durch got an gefangen ist / Und tzw bedencken das leiden Jhesu Crist, / das durch sölichs spill, / Der es sunst petrachten wil, / Vil mer zw andacht wirt bebegt; / Wan so man es mit worten redt«<sup>5</sup>.

(Darum betrübt euch heute in Gott und treibt damit nicht Scherz und Spott, so wie man es bei manchem ungehobelten Menschen sieht: Sobald er merkt, daß jemand sich in seinem Text verspricht, spottet er darüber und verlacht die Darstellung. Das sollte man aber wirk-

lich nicht tun; denn man hat sie doch ausschließlich zu Ehren Jesu Christi unternommen, nicht zum Gaudium und schon gar nicht zu bübischem Mutwillen, den oft einer treibt, dem das gar nicht ansteht. Vielmehr spielt man um Gottes und des Leidens Jesu Christi willen, damit durch dieses Spiel jeder, der sich auf solche Weise darein versenkt, viel stärker zur Andacht bewegt werde, als wenn man es nur mit Worten erzählte.)

Die solchergestalt bewirkte Verkürzung der Diesseitsdarstellung um ihre transzendente Dimension leistete der Säkularisierung der geistlichen Schauspiele Vorschub und förderte die Verselbständigung ihrer weltlichen Partien. Literaturgeschichtlich manifestiert sie sich darin, daß sich vielfach die Krämerszenen aus den Osterzyklen, die Antichristhandlungen aus den eschatologischen Spielen und die theologischen Disputationen aus den Passions- und Weihnachtsspielen herauslösten und entweder als eigenständige Fastnachtspiele oder als Teile von solchen fortlebten. Ähnlich drang die vornehmlich in der Ständesatire der Höllenszenen unter heilspädagogischem Gesichtspunkt geübte Zeit- und Gesellschaftskritik in die Neidhartspiele und, in völlig säkularisierter Form, in die politischen Aktualitäten unter den Fastnachtspielen ein.

## *Allgemeine Charakteristika der weltlichen Spiele*

Das weltliche Drama des Mittelalters ist in vieler Hinsicht von außerordentlicher Spannweite. Die Größe der Spielrotten bewegt sich zwischen 2 und 71 Darstellern, der Textumfang zwischen 22 und über 1000 Versen (der Extremfall des Großen Neidhartspiels hat deren gar 2260), und die Thematik ist – innerhalb der Grenzen des Säkularen! – schlechthin unbegrenzt. Alle hierher gehörigen Stücke werden landläufig unter der Bezeichnung Fastnachtspiele zusammengefaßt. Doch ist das eine unzuträgliche Vereinfachung. Zwar haben die Fastnachtspiele den größten Anteil am weltlichen Drama; aber neben ihnen gibt es die immerhin beachtenswerten anderen beiden Gattungen der Jahreszeiten- und der Neidhartspiele. Die Herkunft aller dieser Arten von Spielen liegt noch im Dunkeln. Aller Wahrscheinlichkeit nach hat es *den* Ursprung überhaupt nicht, sondern viele sehr verschiedenartige Anlässe ihrer Entstehung gegeben – mitunter selbst innerhalb ein- und derselben Gattung.

## *Jahreszeitenspiele*

Die Jahreszeitenspiele wurden – möglicherweise als gesungene Tanzspiele und wahrscheinlich zur Erntezeit, etwa zur Weinlese – im Freien, auf dem »plan« aufgeführt. An Texten sind nur ein alemannischer (14. Jahrhundert) und ein 1512 von Vigil Raber aufgezeichneter Tiroler erhalten. Ob auch die zwischen 1412 und 1428 für Wesel belegten 5 Aufführungen von Maispielen hierher gehören, bleibt unsicher. In den auf uns gekommenen Spieltexten figurieren die Antagonisten Mai und Herbst als Herrscher, deren ritterliche Gefolge einander befehlen. Während das im Tiroler Spiel nur mit Streitreden geschieht, vollzieht sich im alemannischen eine Handlung. Die hungernde Tochter des Mai, Gotelind, flieht zum Herbst, und darüber entbrennt nach anfänglichem Wortstreit ein schließlich mit Waffen ausgetragenes Gefecht, in dem wie in Tirol die Partei des Herbstes obsiegt. Dieser Kampf der Jahreszeiten ist nicht etwa brauchtümlichen, sondern rein literarischen Ursprungs;

der in der Schlemmerliteratur der Zeit beliebte Gegensatz zwischen Minnelust und Völlerei ist nur aus der epischen und lyrischen Dichtart, in der er für gewöhnlich auftaucht, in die dramatische übertragen. Das verdeutlichen etwa die sprechenden Namen der ritterlichen Kontrahenten, von denen u. a. Minnengast und Lilienstengel, Sonnenglanz und Veilchenduft auf seiten des Mai, Hühnerschlund und Füllwein, »giudel« (Verschwender) und der dem Märe von *Helmbrecht* entlehnte Slintezgöu auf der des Herbstes auftreten. Rühmen die einen ätherisch säuselnd die sich in Minne, Tanz und Freude äußernde Lebenslust aller Natur und Kreatur, so preisen die egozentrischen anderen das Behagen behäbiger Satttheit und die Wonnen eines oft genetzten Schlundes: »hle rotter mund vñ bluʹmlin schin / [. . .] / Hie win vnd würost vnd weck« (Hie roter Mund und Blumenschimmer – hie Wein und Wurst und Weck!)<sup>6</sup>. Das Kulinarische wird gegen das Ästhetische, das Utilitaristische gegen das Zweckfrei-Artistische ausgespielt. Das ist nur vordergründig die Opposition einer die Gefahr des Materialismus nicht meidenden bürgerlich-realistischen und einer als verblasen denunzierten aristokratisch-ästhetischen Welthaltung; im Kern herrscht hier genau derselbe Gegensatz zwischen dem Materiellen und dem Spirituellen, wie er die Paränese des zeitgenössischen geistlichen Dramas durchwaltet, aber mit umgekehrter Wertung. Kommt dort dem transitorisch verstandenen Hier und Jetzt eine Bedeutung nur im Hinblick auf den zukünftigen Moment des jüngsten Gerichts zu, so erhält hier das in sich ruhende Sein Selbstwert gegenüber dem zielgerichteten Werden; die Gegenwart, ja der Augenblick wird verabsolutiert, und sein Ideal ist nicht das asketische »Beten und Fasten« der Bibel, sondern der Genuß, das Völlen und Prassen.

## Neidhartspiele

Die Neidhartspiele sind uns durch 4 oberdeutsche Stücke – das St. Pauler (Mitte bis 2. Hälfte 14. Jahrhundert), das Kleine, das Mittlere und das Große Neidhartspiel (alle Ausgang des 15. Jahrhunderts) – sowie durch ein dem Mittleren Spiel nah verwandtes Regiebuch, das Sterzinger Szenar, bekannt. Dazu kommt ein Dutzend Aufführungsnachrichten, u. a. aus Arnheim (1419), Baden/Aargau (1432), Bamberg (1488), Burghausen (1519), Eger (1516) und Laufen (1517). Ob die für Passau (1488) und Preßburg (1492) bezeugten Neidharttänze dramatischer Natur waren, ist nicht auszumachen, aber in Analogie zu der gesicherten Nürnberger Nachricht von 1479 anzunehmen.

Abweichend vom sonstigen profanen Theater sind wir hier durch die ungewöhnlich ausführlichen Regieanweisungen sowohl des Sterzinger Szenars als auch des Mittleren und Großen Spiels so genau über die Aufführungsweise unterrichtet, daß wir sie rekonstruieren können. Demnach wurden die Stücke, deren Extreme das St. Pauler und das Große Spiel bezeichnen, im Umfange von 58 bis zu 2260 Versen von einer zwischen 5 und (mindestens!) 71 Darsteller umfassenden und um Musikanten (»Pfeffer, Spylleüte«) vermehrten Spielschar zur Maienzeit im Freien auf einer unbeschränkten, wohl ebenerdigen Spielfläche (»Plan, Ryng«) gespielt, die genau wie die geistliche Simultanbühne organisiert war. Einzig das von Anfang an als Fastnachtspiel konzipierte Nürnberger Kleine Neidhartspiel wurde am Fastnachtsabend in der Stube aufgeführt.

Stofflich knüpfen die Spiele an die rasch legendär gewordene historische Figur Neidharts von Reuenthal (etwa 1190–1245), eines um etwa 20 Jahre jüngeren Zeit- und Zunftgenossen Walthers von der Vogelweide, an. Reste der Volksbräuche von Maikönigtum und Mailehen,

wie sie am deutlichsten im ältesten der Texte, dem St. Pauler, abgeblaßt auch in den übrigen noch erkennbar sind, haben sich, verwandelt und dramaturgisch funktionalisiert, um einen literarischen Kern – Neidharts aus seinen Liedern bekannte Bauernfeindschaft – kristallisiert. Nur zu gern haben die Autoren – hauptsächlich in den Teufelsszenen des Kleinen und Großen Spiels, die dem geistlichen Drama entlehnt sind – die Gelegenheit ergriffen, anhand des bereits in den Neidhartschwänken vorgeprägten Stoffes die gesellschaftliche Umschichtung ihrer Zeit vom Standpunkt des aufstrebenden Bürgertums aus kritisch zu kommentieren:

»Die pauren wellen nicht vertragen, / Daß die ritter und ire kind / Anders, den si, geklaidet sind. / Die nemen gar ser ab / An tugenden alle tag. / Die paurschaft hoch steiget / Und ritterschaft nider seiget, / [. . .] / Hie vor in kurzen jarn / Was kain paur so reich, / Si muosten all geleich / Grabe mäntl an tragen. / [...] / Die weil si des sitten pflagen, / Da hetten si frid in den tagen. / Nun aber sich die paurhait / Den rittern geleich hat geklaidet / Mit gewant und mit gepärden. / Nun mag es numer guot werden, / Seid die pauren in ire kind / Schaitelpär worden sind. / Ir kappenzipfl ist lang und zersnitten, / Er wischet ars wol da mitte. / [...] / Aber von disen tagen / Sol auf diser erden / Nimmer kain rechter frid werden / Zwischen den pauren und ritterschaft«<sup>7</sup>.

(Die Bauern wollen es nicht dulden, daß die Ritter und ihre Kinder anders gekleidet gehen als sie. Die büßen nämlich täglich mehr an Tüchtigkeit ein. Der Bauernstand steigt auf, das Rittertum versinkt [...]. Vor wenigen Jahren noch mußten die Bauern, auch wenn sie noch so reich waren, doch alle dieselben grauen Mäntel tragen. [...] Solange sie sich diesem Brauch fügten, lebten sie mit Frieden. Seit sich nun aber die Bauernschaft in Kleidung und Auftreten den Rittern gleichgemacht hat und die Bauern und ihre Kinder Scheitel tragen, kann es nie mehr gut werden. Die Zipfel ihrer Bauernkittel sind so lang und geschlitzt, daß sie sich damit den Arsch wischen können. [...] Von diesen Tagen an soll es hienieden zwischen Bauern und Rittern nie mehr rechten Frieden geben.)

Einerseits werden, wie in den Fastnachtspielen, die über ihren Stand hinausstrebenden Bauern lächerlich gemacht, weil sie den Adel bloß nachäffen, ohne seine Form innerlich erfüllen zu können; andererseits wird die dekadente Schwächlichkeit eben dieses Adels beklagt und gerügt, die ihn unfähig macht, die Anmaßung der Bauern in die Schranken zu weisen.

In ästhetischer Hinsicht sind die Spiele Zeugnisse einer gegenüber dem hohen Mittelalter gründlich veränderten Kunstanschauung. Das Schöne, das gar keinen Eigenwert mehr besitzt, ist vom Markanten und Charakteristischen verdrängt; Baugesetz ist nicht die Komposition, sondern die Kompilation, in der sich an die Stelle der durchgeformten Konstruktion die addierende und agglutinierende Akkumulation gesetzt hat. Es sind gleichermaßen diese Formeigentümlichkeiten wie die Spielinhalte von Bauernsatire und deftigem Unflat (Veilchenschwank), die dieser Gruppe von Stücken eine so große Affinität zu den Fastnachtspielen verleihen, daß sie verschiedentlich ohne weiteres als solche fungieren konnten. Das bezeugen über den Text des Kleinen Neidhartspiels hinaus ein gutes halbes Dutzend von Aufführungsnachrichten aus Arnheim (1395) und vor allem aus Salzburg (1479, 1518, 1535, 1539, 1546, 1558).

## *Eigenart und Aufführungswirklichkeit der Fastnachtspiele*

Der Begriff »vasnachtspil« wurde im späten Mittelalter sehr weit gefaßt. Er reichte von der Bezeichnung des wirklichen Fastnachtspiels bis zu derjenigen von Unterhaltungen, die, wie etwa die Vorführung eines Tanzbären zu Pfingsten, weder etwas mit Fastnacht noch mit Theater zu tun hatten, ist also am ehesten mit »Volksbelustigung« wiederzugeben. Das eigentliche Fastnachtspiel ist, wie die geistliche Dramatik, eine Sache ausschließlich der Städter. Seine gesellschaftlichen und geistigen Dimensionen sind jedoch ihr gegenüber erheblich reduziert. Ist das geistliche Theater in jeder Hinsicht universal, so wird das Fastnachtsdrama gerade durch seine allseitige Begrenztheit gekennzeichnet: inhaltlich durch die Fixierung auf das Diesseits unter Ausschluß der Transzendenz, die nur in einigen Altweiberschwänken in der Gestalt von ein paar geprellten Teufeln noch am Rande auftaucht; geistig durch die Verengung des Blickwinkels, die alle Gegenstände nur noch aus der Sicht des Kleinbürgertums zeigt; und soziologisch durch die Beschränkung auf die untere und allenfalls die mittlere Schicht des städtischen Bürgertums. Zwar ist die Zusammensetzung des Publikums, auf das die Spiele berechnet waren, nirgendwo angegeben und muß – mit Vorsicht! – aus ihnen selbst abgeleitet werden; ihre Darsteller aber kennen wir. Es sind Handwerksesellen, und das nicht nur in Nürnberg, sondern – wie wir aus Notizen aus Wesel, Recklinghausen, Regensburg, Salzburg und Preßburg wissen – auch anderwärts. Nur in Lübeck spielten die Angehörigen der patrizischen Zirkelbruderschaft; dementsprechend waren ihre Stücke, mit denen sie sich an alle Schichten der Bevölkerung wandten, von der oben skizzierten Perspektivverengung frei.

Die Verfasser der Fastnachtspiele sind unbekannt, ausgenommen die beiden Nürnberger Meister Hans Rosenplüt (15. Jahrhundert) und Hans Folz (etwa zwischen 1435 und 1440–1513) sowie der Niederdeutsche Nicolaus Mercatoris, dessen Stück aber eine nur zu Fastnacht aufgeführte Moralität ist, wenn sie sich selbst auch *Vastelauendes Spil* nennt.

Über die Aufführung und ihre Mittel sind wir direkt nur durch einzelne Prologe und im allgemeinen spärliche szenische Bemerkungen in den Texten unterrichtet. Das meiste muß aus den (in ihnen) »gesprochenen Regieanweisungen« herausgelesen werden. Danach spielte man immer abends und in einem Innenraum – gewöhnlich in einer Wohn-, Wirts- oder Zunftstube, mitunter auch im Rathaussaal – und nur ganz selten im Freien – wieder mit Ausnahme Lübecks, wo stets im Freien und auf einem Spielgerüst agiert wurde, von dem nicht recht sicher ist, ob man darunter eine (fahrbare) Wagenbühne zu verstehen hat. In allen übrigen Spielorten zogen die Spielrotten samt Musikanten von Haus zu Haus, betraten eine Stube und erbaten sich durch einen Proclamator Gehör. Nachdem Tische und Bänke beiseite gerückt waren, spielten die Gesellen, von den Zuschauern umstanden, ihr meist kurzes Stück in der Mitte der Stube wie auf der neutralen Spielfläche einer Simultanbühne, deren Raumvorstellung übernommen wurde – ohne Dekorationen (die ebenso wie der jeweilige Ort der handelnden Person nur gesprochen wurden und imaginiert werden mußten), aber mit wenigen transportablen Requisiten, z. B. einem Glücksrad. Die Darbietungen, die angesichts der wechselnden äußeren Gegebenheiten einiges improvisatorische Geschick erforderte, endete mit gemeinsamem Trunk und Tanz von Publikum und Spielern, die anschließend weiterzogen.

## Arten der Fastnachtspiele

Die Spiele lassen sich formal und inhaltlich in jeweils zwei Gruppen einteilen. Nach ihrem Aufbau unterscheidet man die Revuen oder Reihenspiele von den Handlungsspielen. Während die Spielgesellen in jenen nur nacheinander strophische Einzelreden aufsagen, die wohl ein gemeinsames Thema behandeln, aber für gewöhnlich nicht miteinander verknüpft sind, kommt es in diesen zu einer dramatischen Interaktion der auch in Frauenrollen immer männlichen Akteure. Mischformen zwischen beiden Typen sind häufig. Inhaltlich scheiden sich die Spiele in heitere und ernste Stücke. Die landläufige Vorstellung vom mittelalterlichen Fastnachtspiel hat sich ausschließlich an der ersten Gruppe gebildet – durchaus zu Unrecht. Die zweite ist, wenn auch an Zahl geringer, ihrem Gewicht nach mindestens so bedeutend wie sie. Die Quellen, die jeweils den Stoff hergeben, sprudeln für die heiteren Spiele vorzüglich im literarischen Bereich – der zeitgenössischen Minneallegorie, Versnovellistik und Schwankdichtung –, für die ernsten Stücke teils ebenfalls auf literarisch-fiktivem Gebiet – diesmal der geistlichen Dramatik –, teils aber auch in der politisch-sozialen Wirklichkeit ihrer eigenen Gegenwart.

Die heiteren Spiele behandeln mit Vorliebe Themen aus dem Kreise von Liebe und Ehe. In langen Reihen protzen erfolgreiche Buhler mit ihrer Potenz, erzählen abgeblitzte Liebhaber, wie sie gefoppt wurden; in Aristoteles-Spielen wird demonstriert, daß der allmächtige Trieb selbst den größten Weisen zu einem läppischen Narren macht (»Wir man [Männer] haben all ein schwachs gemüet, / Wann uns die wasserstang glüet«<sup>8)</sup>); in zahlreichen Gerichtsspielen werden außer nachbarlichen Streitereien von Bauern vorwiegend eheliche Probleme verhandelt: Ehestreitigkeiten zwischen fremdgehenden oder lendenschwachen oder das Wirtshaus mitsamt Wein und Würfeln mehr als die Gattin liebenden Ehemännern auf der einen und zänkischen oder sexuell unersättlichen Weibern auf der anderen Seite sowie immer wieder Klagen lädiertes Bauernmädchen gegen ihre auch nicht gerade durch Keuschheit ausgezeichneten Galane wegen nicht eingehaltener Eheversprechen; beliebt waren ferner dramatisierte Ehebruch-Schwänke. In diesen von Obzönitäten dampfenden Dunstkreis sind gewöhnlich auch die parodistisch trivialisierten Epenstoffe aus dem Bereich der Helden-, Troja- und Artussage hinabgezogen.

Während das geistliche Drama nur Rechtgläubige und Häretiker und mithin Gerettete und Verdammte miteinander kontrastierte, stellen die weltlichen Spiele ungeachtet aller Karikatur Menschen mit ihren Vorzügen und Fehlern zugleich dar. Der theatergeschichtliche Gewinn der Handlungsspiele liegt also zum einen im Auftreten gemischter Charaktere; zum anderen ist er in den Ansätzen zur Herausbildung eines typenhaften Komödienpersonals (die böse Alte, die verschlagene Kupplerin, die listige Magd, der weise Narr usw.) vor und neben der Terenz- und Plautus-Rezeption zu sehen; endlich wird hier auch bereits eine Rohform der Intrige entwickelt. Es kommt nicht von ungefähr, daß die Träger dieser Errungenschaften vor allem die Schwankspiele unter den Handlungsspielen sind: Der Sinn für das Dramatische hat sich im deutschen Mittelalter nämlich erstaunlicherweise nicht in der Dramatik selbst, sondern in der epischen Kleindichtung, insbesondere den Schwankmären, ausgebildet und wurde von da aus auf die Spiele übertragen.

Anderer Thematik und Provenienz sind die vielfach untereinander und mit den Lügenmärchen verschwisterten 13 Arztspiele. Sie sind, wie der 1510 von Raber aufgezeichnete Sterzinger *Ipcras* am einleuchtendsten beweist, aus geistlichen Dramen stammende Krämer- szenen, die sich verselbständigt haben. Der Säkularisierungsprozeß, den diese Entstehungs-

geschichte bezeugt, hat sich auch auf den Gehalt der Stücke ausgewirkt. An die Stelle der theologischen Verwerfung des saeculum schlechthin, das durch die Krämerwelt exemplarisch repräsentiert wurde, ist die gesellschaftliche Verachtung eines innerweltlichen, bloß einen Weltausschnitt darstellenden und nur sich selbst bedeutenden Bereichs und der ihn tragenden sozialen Unterschicht, der Fahrenden, getreten.

An der unflätigen Komik der Anal- und Genitalsphäre, die in den heiteren Stücken mit ehrfürchtig bestaunten Kotgebirgen und einer als Hochleistungssport betriebenen Geschlechtsbetätigung wahre Orgien feiert, hat man im 19. Jahrhundert nur die zweifellos vorhandene Verletzung der Schicklichkeit wahrgenommen und sie danach mit indigniertem Naserümpfen beurteilt; jüngste Analytiker versuchen, die Erscheinung ohne derlei Emotionen und Ressentiments teils tiefen- und sozialpsychologisch, teils soziologisch zu erklären. Mir scheint keine dieser Einstellungen dem Gegenstand angemessen. Die jeweils einseitige, weil monokausale Erklärung, die sie bieten, wird dem tatsächlich vielschichtigen Sachverhalt nicht gerecht. Der soziologische Erklärungsversuch ist zudem in sich widersprüchlich. Alle Deutungen gehen von der ungeprüften Voraussetzung aus, daß diese Art Späße stets uneingeschränkt Beifall gefunden hätte, Geschmäcker und Bedürfnisse von Autoren, Spielern und Zuschauern also homogen und mithin die Spiele repräsentativer Ausdruck einer allgemeinen Fastnachtsausgelassenheit gewesen seien. Die Frage, ob zwischen Darstellern und Publikum nicht immer nur Übereinstimmung, sondern gelegentlich auch ein Gegensatz geherrscht hat, ist aber noch gar nicht gestellt, geschweige denn beantwortet worden. Man müßte die Spiele einmal auf ihre parodistischen Elemente und auf Spuren von Zunftschelte hin untersuchen. Angehörige eines Gewerbes konnten diejenigen eines anderen hänseln, Gesellen die mit ihnen in wachsender Spannung lebenden Meister unter der Lizenz einer Ausnahmerei ungestraft ärgern und so ihre eigene Fastnachtsfreude nicht ohne Bosheit gerade dadurch steigern wollen, daß sie ihr Publikum durch Anzüglichkeiten und sexuelle wie skatologische Obszönitäten schockierten, letztlich also »pour épater le bourgeois« spielten. Ein solches aggressives Verhalten der Darsteller ist nicht bloß denkbar und möglich, sondern auch als wirklich vorgekommen durch einige Aufzeichnungen belegt, denen zufolge zum Beispiel ein gestrenger Rat in Nürnberg gegen die Verhöhnung von Mitbürgern mit Spielverboten und Strafen einschritt.

Daß man in der bisherigen Forschung eine derartige Spielmotivation noch gar nicht erwogen hat, ist um so verwunderlicher, als die Auffassung der Fastnacht als einer Ventilseite allgemein geteilt wird. Dabei hat man jedoch nur an die Entladung des unter dem Regiment eines asketischen Christentums angestauten biopsychischen Überdrucks, nicht aber auch an die Abreaktion sozialer Spannungen und Aggressionstribe sowie an das vorübergehende Ausbrechen aus dem Zwang straff reglementierender städtischer und ständischer (zünftiger) Ordnungen gedacht.

Endlich ist über der Fixierung des Blicks auf die Ungeheuerlichkeiten der Inhalte weithin übersehen worden, daß sich in den Spielen nicht nur Freude an der lizenzierten Durchbrechung sonst gültiger Tabus, sondern auch ein vielfältiges ästhetisches Vergnügen ausdrückt – auf welchem niedrigem Niveau auch immer. Auf seiten der Verfasser und Darsteller war offenbar die Lust am verbalen Erfindungsreichtum zur Kaschierung anstößiger Dinge, auf seiten des Publikums der intellektuelle Reiz der Enträtselung der daraus geborenen obszönen Metaphern kräftig mit im Spiel, und bei allen dreien erklärt sich das Schwelgen in Unanständigkeiten und Unzüchtigkeiten, die, alles Wirkliche übertreffend, angehäuft und ins Gigantische gesteigert wurden, nicht allein aus der Abreaktion im Alltag unterdrückter

Triebe, sondern auch aus dem artistischen Vergnügen an solchen Lingualorgien, in denen mit Mitteln der Sprache ein ganz ähnlicher Mummenschanz getrieben wurde wie auf andere Weise mit Masken und Kostümen. Man muß Catholy beistimmen, wenn er davor warnt, aus der Bildlichkeit der Fastnachtspiele auf die Wirklichkeit der Triebssphäre jener Zeit zu schließen. Tatsächlich wird hier ganz bewußt eine autonome künstliche Gegenwelt geschaffen. Wie die verschiedentlich, besonders in den Arztspielen, mitverarbeiteten Lügenmärchen die reale Welt verkehren, indem sie ihre Kausalität aufheben, so stellt die geballte Obszönität der heiteren Fastnachtspiele insgesamt die sittliche Welt auf den Kopf, indem sie die kirchlich-sozialen Normen außer Kurs und eine sich ungehemmt in Unkeuschheit und Ehebruch auslebende amoralische Vitalität an ihre Stelle setzt. Selbstverständlich ist hierbei zunächst der dem Zeitalter eigene grobianische Geschmack in Anschlag zu bringen. Darüber hinaus jedoch steht hinter diesem Verfahren, bei dem möglicherweise daneben wiederum viel Lust am Bürgerschreck mit am Werke war, ein Gedanke, dessen programmatische Konsequenz den Verfassern sicherlich nicht bewußt gewesen ist: der nämlich, daß die Welt nicht so sein muß, wie sie ist. Von hier aus gesehen stellt sich die Gruppe der heiteren Spiele des mittelalterlichen Fastnachtsdramas als spielerisches Pendant zu den Werken kirchlicher und humanistischer Moralisten wie Geiler von Kaisersberg oder Sebastian Brant dar, die der Welt einen satirisch-allegorischen Spiegel vorhielten, um ihr darin zu zeigen, daß sie nicht so ist, wie sie sein sollte. Folgerichtig entwickelt sich das Fastnachtspiel im 16. Jahrhundert bei Hans Sachs zu einem Drama von milde moralisierend-didaktischer Eigenart fort.

Innerhalb des spätmittelalterlichen Fastnachtspiels weisen diesen Grundzug bereits die ersten Stücke auf. Sie passen sich der allgemeinen Ausgelassenheit nur in ihrem Rahmen an, der dazu bestimmt ist, diese Konterbande in die Fastnachtslustbarkeiten einzuschmuggeln. Ihre Gegenstände sind teils dem geistlichen Drama, teils der politischen und gesellschaftlichen Gegenwartswirklichkeit entnommen.

Die Spiele mit geistlicher Thematik – soweit sie nicht bereits unter den Moralitäten behandelt wurden – sind überwiegend von Hans Folz verfaßte, penetrant antisemitische Disputationen und Antichristspiele. In dem anonymen Stück *Des Entkrist Vasnacht* personifiziert die Symbolfigur des »Froß«, eines nimmersatten Vielfraßes, nicht nur den »vráz-ěrtac«, also die Fastnacht, sondern die allseitig unersättliche materielle Begehrlichkeit und daher Bestechlichkeit von Kaiser, Adel und Klerus. Hier ist die Grenze zur Zeitsatire bereits überschritten.

In den politischen und gesellschaftskritischen Stücken gehen die selbstbewußten Reichsstädter Nürnbergs mit ihrer Zeit am radikalsten ins Gericht. Rosenplüt greift die hohe Geistlichkeit und die Territorialfürsten an, die Dichter seiner Schule verspotten den Verfall des niederen Adels. Anknüpfend an aktuelle Einzelheiten wettet der Nürnberger Büchsenmeister in *Des Turken Vasnachtspil* (1455) grundsätzlich gegen den desolaten Zustand von Kaiser und Reich – gegen die allgemeine Rechtsunsicherheit, die ebenso durch den ständigen Bruch des Landfriedens von seiten eines zum Strauchrittertum entarteten Kleinadels wie durch die Korruption von Justiz und Verwaltung verursacht ist; gegen wirtschaftliche Unsicherheit und soziale Ungerechtigkeit, die im Münzverfall und im Wucher der Juden sowie im Luxus der die Bauern aussaugenden Fürsten und Pfaffen angeprangert werden; gegen religiöse Intoleranz der Herrschenden gegenüber Andersgläubigen bei unchristlicher Lebensweise ihrer eigenen Untertanen in sittlicher und sozialer Hinsicht – und legt diese Kritik ironisch ausgerechnet dem zugleich politischen und religiösen Gegenspieler des Kaisers, dem seine Herrschaft gegen die Grenzen des Reichs vorschiebenden Großtürken, in den Mund. Die niederdeutschen Autoren greifen dagegen in ihren politischen Stücken nur aktuelle

Einzelereignisse auf: die Niederlage der Heere des Königs Hans von Dänemark und des Herzogs Friedrich von Schleswig-Holstein gegen die mit Lübeck verbündeten Dithmarscher bei Dusenddüwelswarf am 17. 2. 1500 (Lübecker Fastnachtspiel des gleichen Jahres!) oder diejenige des Herzogs Heinrich d.J. von Braunschweig gegen Bischof Johann IV. bei Soltau am 28. 6. 1519 in der Hildesheimer Stiftsfehde (*De Schevekloth*). Wenn sie grundsätzlich werden, wie das in sehr vielen Lübecker Spielen geschieht, dann üben sie nicht Kritik, sondern stellen positive Leitbilder (staats-)bürgerlichen Verhaltens und ideale Maximen stadtstaatlicher Regierungskunst auf.

### *Räumliche Verbreitung der Fastnachtspiele*

Die Fastnachtspiele waren im gesamten deutschen Sprachgebiet verbreitet. Derzeit lassen sich mindestens 57 Orte nennen, in denen sie, meist allerdings sporadisch, aufgeführt wurden. Spielzentren, in denen sich eine Tradition ausbildete, gab es nur vier: Eger, Nürnberg, Tirol und Lübeck. Die Texte der zwischen 1442 und 1522 nachgewiesenen 25 Aufführungen in Eger, dessen 80jährige Spieltradition ebenso alt ist wie die Nürnbergs, sind leider verloren. Der größte Teil aller überhaupt erhaltenen Stücke – weit über 100 – stammt eben aus Nürnberg. Dort begann man sie gegen 1440 aufzuführen und spielte mit Dramen von Hans Sachs, Peter Probst und Jakob Ayer über das Mittelalter hinaus bis zum Ende des 16. Jahrhunderts. Der Nürnberger Brauch wurde in Tirol aufgenommen. Vigil Raber, der selbst auch in Fastnachtspielen mitwirkte, schrieb zwischen 1510 und 1535 außer einem Jahreszeitenspiel 23 mittelalterliche Stücke auf, die zum großen Teil Bearbeitungen von Nürnberger Vorlagen sind. Älter noch als die Nürnberger ist die Lübecker Spieltradition. Sie reicht von 1430 bis mindestens 1537 und war abweichend von den sonstigen Gepflogenheiten von einer Patriziergesellschaft, der Zirkelbruderschaft, getragen. Zwar sind auch hier die Texte mit einer einzigen Ausnahme nicht erhalten; aber wir besitzen eine 74 Nummern umfassende Liste von Spieltiteln. Soweit man nach ihnen urteilen kann, entbehrten die Stücke nicht gelegentlicher Heiterkeit, waren indessen nach Stoffwahl und erzieherisch-moralisierender Haltung, die sich im Laufe der Entwicklung immer beherrschender in den Vordergrund schob, von den oberdeutschen Spielen grundverschieden. Die Themen waren im ersten Drittel des Spielzeitraums teils der antiken (Argonauten-, Troja-, Alexander-) Sage, teils der heimischen (Helden-, Karls-, Artus-) Epik und teils der allegorisch-politischen Tierdichtung entnommen. In den beiden restlichen Dritteln überwogen didaktische und satirisch-zeitkritische Moralitäten; daneben gab es auffallend viele politische Lehrstücke, die einerseits erwünschte Bürgertugenden, andererseits die ethischen Prinzipien eines guten und gerechten Stadtregiments vor Augen stellten.

Die Eigenwüchsigkeit der niederdeutschen Spielkultur, die bereits im geistlichen Schauspiel trotz lückenhafter Überlieferung unverkennbar ist, tritt in der Fastnachtsdramatik am ausgeprägtesten hervor und zeigt sich exemplarisch in der etwa um 1520 entstandenen *Burenbedregerie*. Sie kehrt die Perspektive der oberdeutschen Spiele um: Ist es dort die immer wieder vorgestellte Figur des tölpelhaft-ungeschlachten Bauern, die von den Städtern mit unendlichem Hohn und Spott übergossen wird, so wird hier die Einfalt von Städtern belacht, die sich von schlitzohrigen Landleuten übervorteilen lassen.

Wie unabhängig die eigenwillige niederdeutsche Spielpflege auch von der oberdeutschen ist, mit der mittelniederländischen zeigt sie in Themenwahl und -darbietung unverkennbare

Berührungen. Und da diese älter ist – Aufführungen von Fastnachtspielen sind z.B. in Deventer schon seit 1394, in Arnheim seit 1395 nachgewiesen –, dürfen wir annehmen, daß sie von ihr Anregungen empfangen hat. Doch waren die Beziehungen wechselseitig. Das zeigt u. a. die Übersetzung der *Burenbedregerie* und die Bearbeitung des Spiels *wo men bōse Frouwens frām maken kan* unter dem Titel *Moorkensvel* durch die Rederijkers.

## Das mittelniederländische Drama und Theater

Im mittelniederländischen Sprachraum hatte sich das weltliche Drama wie im deutschen entwickelt. Man führte Fastnacht- (u. a. in Arnheim, Geldern und Deventer), Neidhart- (Arnheim 1419) und Jahreszeitenspiele auf (Arnheim 1404); von den letzteren gibt es einen um 1350 entstandenen und rund 60 Jahre später niedergeschriebenen Text. Eine Eigentümlichkeit der Aufführungspraxis bestand darin, heitere weltliche Stücke (*sotternieën*, *kluchten*) von der Art eines *Lippijn* oder *Buskenblaser* (beide 2. Hälfte 14. Jahrhundert) als Nachspiele nach ernsten weltlichen Dramen, den *abele spelen*, zu geben. Von diesen sind außer dem eben genannten Sommer- und Winter-Spiel drei bekannt, die, um 1350 entstanden, in der etwa 1412 geschriebenen Hulthemischen Handschrift überliefert sind: *Esmoreit*, *Gloriant* und *Lanseloet ende Sanderijn*. Sie sind einzigartig insofern, als sie ein Thema, das sonst nur in der Roman- und Minnedichtung behandelt wurde, zum Gegenstand dramatischer Darstellung machen, nämlich die höfische Liebe.

Das geistliche Drama – und zwar sowohl das lateinische als auch das volkssprachige – zeigt auf niederländischem Sprachgebiet ebenfalls das gleiche Gesicht wie auf deutschem; allerdings sind hier Texte verhältnismäßig spärlich erhalten. Immerhin kennen wir im Bereich des volkssprachigen Theaters Aufführungsnachrichten von Osterspielen in Zutphen, Geldern, Deventer und Venlo, von Passionsspielen in Deventer, von Fronleichnamsspielen in Veurne, Aalst und Oudenarde und von Weihnachts- und Dreikönigsspielen in Geldern, Deventer, Nimwegen und Delft; in Brüssel wurden Mitte des 15. Jahrhunderts Spiele von den 7 Freuden Mariae aufgeführt, von denen die Texte der 1. und 7. »bliscap« noch vorhanden sind; von den Heiligen- und Legendenspielen sind die Aufführungen vermutlich eines Dorotheenspiels in Nimwegen (1414) und die in ihrer formalen Gestaltung bereits renaissancehafte Geschichte der Teufelsbündlerin *Mariken von Nieumeghen* (zwischen 1498 und 1514, Druck 1514 oder 1515) hervorzuheben, die den Gipfel der Gattung darstellt; eschatologische Themen endlich gestalten ein Zehnjungfrauen- (Ende 15. Jahrhundert) und ein nur bruchstückhaft erhaltenes Antichristspiel, das wohl adaptierter Import aus dem deutschen Spielkreis ist. Hier hatte man 1473 und 1481 ein gleiches Spiel in Xanten am Niederrhein aufgeführt.

Träger des niederländischen Theaters waren seit etwa 1400 die Rederijkers. Die Mitglieder dieser unter dem Patronat eines Adligen oder Patriziers stehenden Rhetorikergilden verfaßten außer Theaterstücken auch Gedichte und veranstalteten den italienischen Trionfi ähnelnde Festaufzüge. Ihre Dramen führten sie teils auf Wagenbühnen, teils auf einem Theater auf, das, dem elisabethanischen in England verwandt, außer einer Vorder- auch eine durch Vorhänge verschließbare Hinter- und eine ebensolche Oberbühne aufwies. In ihren Spieltexten knüpften sie auf dem Gebiet des heiteren Dramas an die mittelalterlichen *sotternieën* an, auf dem des ernsten Schauspiels beerbten sie die geistliche Dramatik, die sie einerseits mit Mysterien-, Heiligen- und Mirakelspielen, andererseits – ungefähr seit der Mitte des 15. Jahrhunderts – mit allegorienreichen Moralitäten (*spelen van sinne*) fortsetzten. Den

letzteren gehörte ihre ganze Liebe, und hier gelang ihnen mit Petrus Dorlants *Elckerlijc* (Erstdruck 1495) ein großer, bis in die Gegenwart fortwirkender Wurf. Für das deutschsprachige Theater des Mittelalters sind sie wegen der Wechselbeziehungen, die zwischen ihnen und den niederdeutschen, insbesondere den Lübecker Spielen herrschten, von Bedeutung. Spiele, Bühne und geistige Haltung dieser den Meistersingerschulen vergleichbaren Gesellschaften sind jedoch selber nicht mehr mittelalterlich. Sie gehören einer neuen Zeit, der Frührenaissance, an.

## Literaturhinweise

### Bibliographien:

M. J. Rudwin: A Historical and Bibliographical Survey of the German Religious Drama. Pittsburgh 1924. (University of Pittsburgh Studies in Language and Literature. 1.)  
(Siehe auch Bergmann und Steinbach.)

### Allgemeines:

- W. M. Bauer: Spiele, mittelalterliche weltliche. In: Reallexikon der deutschen Literaturgeschichte. Bd. 4. Berlin <sup>2</sup>1977 (im Druck).
- R. Bergmann: Spiele, mittelalterliche geistliche. In: Reallexikon der deutschen Literaturgeschichte. Bd. 4. Berlin <sup>2</sup>1977 (im Druck).
- H. Brinkmann: Die Eigenform des mittelalterlichen Dramas in Deutschland. In: GRM. 18 (1930). S. 16–37, 81–98.
- H. Linke: Bauformen geistlicher Dramen des späten Mittelalters. In: Zeiten und Formen in Sprache und Dichtung. Festschrift f. F. Tschirch. Hg. v. K. H. Schirmer und B. Sowinski. Köln, Wien 1972. S. 203–225.
- Ders.: Zwischen Jammertal und Schlaraffenland. Verteufelung und Verunwirklichung des saeculum im geistlichen Drama des Mittelalters. In: ZfdA 100 (1971). S. 350–370.
- Ders.: Ist das Tiroler Schauspiel des Mittelalters Volksschauspiel? In: Tiroler Volksschauspiel. Beiträge zur Theatergeschichte des Alpenraumes. I.A. des Südtiroler Kulturinstitutes und des Bundes Südtiroler Volksbühnen hg. von E. Kühnhaber. Bozen 1976. S. 88–109. (Schriftenreihe des Südtiroler Kulturinstitutes. 3: Tiroler Volksschauspiel. Beiträge der wissenschaftlichen Tagung in Neustift bei Brixen 1975.)
- B. Neumann: Zeugnisse mittelalterlicher Aufführungen im deutschen Sprachraum. Eine Dokumentation zum volkssprachigen geistlichen Schauspiel. Diss. Köln 1977.

### Oster-, Passions- und Fronleichnamsspiele:

- R. Bergmann: Studien zur Entstehung und Geschichte der deutschen Passionsspiele des 13. und 14. Jahrhunderts. München 1972. (Münstersche Mittelalter-Schriften. 14.)
- P. Keppler: Zur Passionspredigt des Mittelalters. In: Historisches Jahrbuch der Görres-Gesellschaft. 3 (1882). S. 285–315; 4 (1883). S. 159–188, hier bes. S. 166–188.
- W. F. Michael: Die geistlichen Prozessionsspiele in Deutschland. Baltimore, Göttingen 1947. (Hesperia. 22.)
- E. A. Schuler: Die Musik der Osterfeiern, Osterspiele und Passionen des Mittelalters. (Textband.) Kassel 1951. (Der unedierte Melodienband befindet sich im Musikwissenschaftlichen Institut der Universität Basel.)
- R. Steinbach: Die deutschen Oster- und Passionsspiele des Mittelalters. Versuch einer Darstellung und Wesensbestimmung nebst einer Bibliographie zum deutschen geistlichen Spiel des Mittelalters. Köln, Wien 1970. (Kölner germanistische Studien. 4.)

*Legendenspiele:*

- H. Biermann: Die deutschsprachigen Legendenspiele des späten Mittelalters und der frühen Neuzeit. Köln 1977. (Diss. Köln 1975. Masch.)  
 E. Ukena: Die deutschen Mirakelspiele des Spätmittelalters. Studien und Texte. 2 Bde. Bern, Frankfurt 1975. (Europäische Hochschulschriften, I, 115).

*Weihnachtsspiele:*

- W. Köppen: Beiträge zur Geschichte der deutschen Weihnachtsspiele. Paderborn 1893.

*Antichristspiele:*

- G. Jenschke: Untersuchungen zur Stoffgeschichte, Form und Funktion mittelalterlicher Antichristspiele. Diss. Münster 1972. (Masch.)

*Weltgerichtsspiele:*

- K. Th. Reuschel: Die deutschen Weltgerichtsspiele des Mittelalters und der Reformationszeit. Leipzig 1906. (Teutonia. 4.)

*Theater:*

- H. H. Borcherdt: Das europäische Theater im Mittelalter und in der Renaissance. Leipzig 1935.  
 E. Grube: Untersuchungen über den Quellenwert bildkünstlerischer Darstellungen für die Erforschung des mittelalterlichen Theaters. Diss. FU Berlin 1955. (Masch.)  
 W. F. Michael: Frühformen der deutschen Bühne. Berlin 1963. (Schriften der Gesellschaft für Theatergeschichte. 62.)  
 A. Rapp: Studien über den Zusammenhang des geistlichen Theaters mit der bildenden Kunst im ausgehenden Mittelalter. Kallmünz 1936.

*Jahreszeitenspiele:*

- E. Grunewald: Die Zecher- und Schlemmerliteratur des deutschen Spätmittelalters. Köln 1976. S. 102–115. (Masch.)

*Neidhartspiele:*

- K. Gusinde: Neidhart mit dem Veilchen. Breslau 1899. (Germanistische Abhandlungen. 17.)  
 F. Hintner: Beiträge zur Kritik der deutschen Neidhart-Spiele des 14. und 15. Jahrhunderts. In: Programm Wels 1903/04–1906/07.

*Fastnachtspiele:*

- D. v. Abbé: Was ist Fastnachtspiel? In: Maske und Kothurn. 6 (1960), S. 53–72.  
 H. Arch: Die Sterzinger Fastnachtspiele Vigil Rabers. Bd. 1.2. Diss. Innsbruck 1948. (Masch.)  
 E. Catholy: Das Fastnachtspiel des späten Mittelalters. Gestalt und Funktion. Tübingen 1961. (Hermäa. N.F.8.)  
 Ders.: Fastnachtspiel. Stuttgart 1966. (Sammlung Metzler. M 56.)  
 W. Lenk: Das Nürnberger Fastnachtspiel des 15. Jahrhunderts. Ein Beitrag zur Theorie und zur Interpretation des Fastnachtspiels als Dichtung. Berlin 1966. (Deutsche Akademie der Wissenschaften zu Berlin. Veröffentlichungen des Instituts für deutsche Sprache und Literatur. 33.)  
 H. G. Sachs: Die deutschen Fastnachtspiele von den Anfängen bis zu Jakob Ayrer. Diss. Tübingen 1957. (Masch.)

*Mittelniederländisches Drama und Theater:*

- G. Knuvelde: Handboek tot de Geschiedenis der Nederlandse Letterkunde. Bd. 1.'s-Hertogenbosch 1964. S. 191–202, 275–295.

## Anmerkungen

- 1 Das Admonter Passionsspiel. Bd. 1: Textausgabe, Faksimileausgabe. Hg. Karl Konrad Polheim. München, Paderborn, Wien 1972. V. 1–14. 21/22.
- 2 Berner Weltgerichtsspiel. Hg. Wolfgang Stammler. Berlin 1962. (TspMA. 15.) V. 272–281, 314/315, 337/338.
- 3 Das Luzerner Osterspiel [ = Passionsspiel ]. Hg. Heinz Wyss. Bern 1967. (Schriften hg. unter dem Patronat der Schweizerischen Geisteswissenschaftlichen Gesellschaft. 7.) V. 106.
- 4 Aufführungszeugnisse von 1518 zur Straßburger Passion = Neumann Nr. 2662, 2661.
- 5 Sterzinger Passionsspiel V. 1223–1242. In: Wackernell, J[oseph] E[duard]: Altdeutsche Passionsspiele aus Tirol. Graz 1897. (Quellen und Forschungen zur Geschichte, Litteratur und Sprache Österreichs und seiner Kronländer. 1.)
- 6 Das Spiel vom Streit zwischen Herbst und Mai V. 163, 165. In: Christ-Kutter, Friederike: Frühe Schweizerspiele. Bern (1963). (Altdeutsche Übungstexte. 19.)
- 7 Das große Neidhartspiel (= Keller Nr. 53), S. 439, 28–34. 440, 2–5, 29 – 441, 2, 21–24. In: Fastnachtspiele aus dem fünfzehnten Jahrhundert. (Hg. Adelbert von Keller). Bd. 1. Darmstadt 1965. (Nachdruck der Ausgabe Stuttgart 1853 = BLVSt. 28.)
- 8 Keller (s. Anm. 7): Nr. 46, S. 354, 23/24.